

CAPACITACIÓN EN HABILIDADES DIGITALES A DOCENTES DEL SECTOR  
PRIVADO DEL MUNICIPIO DE FUSAGASUGÁ

Presentado por

LORENA ANDREA ORTIZ NOVOA

BEATRIZ ELENA ARRIETA AVILA

Director

ING. YINA GONZÁLEZ  
SANABRIA

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA ESCUELA

DE CIENCIAS BÁSICAS TECNOLOGÍA E INGENIERÍAS

SEPTIEMBRE DE 2013.

## Contenido

RESUMEN .....	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	4
JUSTIFICACION .....	6
OBJETIVOS DEL PROYECTO .....	8
DELIMITACIÓN .....	9
ANTECEDENTES .....	11
MARCO TEÓRICO .....	13
METODOLOGÍA.....	22
RESULTADOS ETAPA DIAGNOSTICA .....	31
RESULTADOS DE LA ETAPA DE APLICACIÓN .....	60
DISEÑO.....	62
CONCLUSIONES .....	66
FUENTES DOCUMENTALES .....	68
RECOMENDACIONES.....	70
ANEXOS .....	71

## RESUMEN

Atendiendo a las expectativas de cualificación de los docentes del sector privado del municipio de Fusagasugá, en el manejo de las TIC, como apoyo a los procesos de enseñanza, se realiza este proyecto de capacitación como transferencia de conocimientos en el uso y aplicación de estos recursos tecnológicos en las prácticas educativas. Para la ejecución de este proyecto es necesario determinar dentro del grupo de docentes, la categoría en que se encuentran en relación a las habilidades digitales y de esta manera se establecerá quienes pertenecen a, nativos digitales, inmigrantes digitales y analfabetos digitales; para con base en este diagnóstico desarrollar la capacitación con los temas de conocimiento básico sobre los cuales ellos presenten falencias.

Como estudiantes realizamos acompañamiento a los docentes en proceso de capacitación, en la caracterización digital (etapa diagnóstica) en el cual se buscaba determinar en qué categoría se encuentran los docentes (analfabetos digitales, inmigrantes digitales, nativos digitales), considerando que el desarrollo del test digital (en línea) ya es parte del proceso de capacitación. Una vez se determinó en qué categoría se encuentran se dio continuidad a la capacitación (fase de profundización y fase de aplicación) a quienes se ubicaron en la categoría analfabetos digitales, en herramientas ofimáticas y telemáticas, y vincularlas en procesos educativos.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El advenimiento de las TIC como desarrollo de la cultura de la comunicación en la humanidad, ha exigido que, también, en el contexto educativo se vinculen estas tecnologías dados los grandes aportes que ellas representan para los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, principalmente en la puesta en la escena educativa, de enfoques pedagógicos participativos y constructores, en los cuales los estudiantes realmente adquieren la condición de actores de sus propios procesos formativos.

Es por ello que la organización directiva de los colegios del sector privado de Fusagasugá, decide capacitar a sus docentes en el uso de estas tecnologías de la información y de la comunicación, solicitando que sea La UNAD-CEAD ARBELÁEZ FUSAGASUGÁ, dada su experiencia y trayectoria en este campo de la educación, la que desarrolle este proceso de capacitación de sus docentes.

Asumir este proceso de capacitación en TICs para la educación exige abordar la problemática de estructurar un proceso que desde las mismas tecnologías virtuales, permita determinar las habilidades digitales básicas (manejo de office y manejo de internet), siendo claro que se suma a esta situación problema, la determinación de las herramientas ofimáticas y de la web 2.0, mínimas necesarias y fundamentales, que les permita tener un desempeño óptimo en su trabajo como docentes, así como entrar en el dialogo educativo desde estas nuevas tecnologías, con estudiantes que han nacido en esta nueva cultura digital.

De igual manera, problematizó este proceso de capacitación la propuesta de etapas que, de manera integral la constituyen y que en un primer momento fueron, a grandes rasgos, planteadas como: 1- diagnóstica, 2- de profundización, 3- de aplicación; pero que fue definitivamente la revisión y estudio del contexto docente y conceptual pertinente las que permitieron su definitiva precisión.

Es importante precisar que este proyecto de amplia cobertura, es llevado a cabo por un grupo de investigación y desde nuestra condición de aspirantes al título de tecnología en sistemas y atendiendo a las exigencias de requisitos de graduación, bien podemos participar en su desarrollo, dando apoyo a la ejecución de las diferentes etapas por las cuales va a transitar el proyecto.

Por tanto, surge la siguiente pregunta orientada al desarrollo del proyecto:

¿Cuáles son las características y aportes de la participación de un tecnólogo en sistemas, en la determinación de habilidades digitales de docente de los colegios del sector privado del municipio de Fusagasugá y en el diseño y ejecución de las etapas que permitirán efectivamente el proceso de capacitación de los docentes en manejo de herramientas ofimáticas y la web 2.0?

## JUSTIFICACION

La capacitación en habilidades digitales se llevó a cabo por la necesidad actual de los docentes sobre el dominio de herramientas tales como las ofimáticas, (Excel, Word, PowerPoint). El uso de estas herramientas optimizan y mejoran los trabajos, pues estas ofrecen la facilidad de editar textos de cualquier tipo como Word, realizar cálculos, gráficas y estadísticas como Excel y presentaciones de exposición como PowerPoint, entre otros beneficios; y de la web 2.0 como (YouTube, manejo blog, manejo de Google Doc, internet, hardware, software, manejo de navegadores, prezi e imágenes). Las herramientas que ofrece la web 2.0 les permite a los docentes crear un entorno de enseñanza - aprendizaje más adecuado, por lo que es necesario que tengan conocimientos y habilidades básicas sobre el manejo de estas.

Aun hoy cuando estas tecnologías están tan avanzadas y sus costos han disminuido y se tiene facilidades de acceder a un computador por medio de los llamados café internet o incluso tenerlos en la casa; hay personas, entre ellas algunos docentes, que aún no manejan las herramientas básicas como las ofimáticas ni las de la web 2.0, algunos por desinterés y otros por temor, indistintamente de la edad. En la educación de hoy es importante que se tengan conocimientos de las herramientas básicas pues las tecnologías han incursionado con mucho éxito en la educación para facilitar y fortalecer los procesos de aprendizaje, por lo que se hace necesario que los docentes que aún no se encuentren familiarizados con estas se capaciten para que su trabajo sea más ágil, más eficiente desde la perspectiva de lo

formativo, economicen tiempo a la hora de determinar calificaciones, enviar una circular o realizar una presentación dinámica a sus estudiantes; además de cortar la brecha generacional que en el dominio de estas herramientas, se presenta hoy entre docentes y estudiantes.

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO**

### **Objetivo general**

Apoyar el proyecto de capacitación en habilidades digitales a algunos docentes de colegios del sector privado del Municipio de Fusagasugá, desde la perspectiva de tecnología de sistemas utilizando la web 2.0

### **Objetivos específicos**

- Orientar a los docentes durante el desarrollo del test de diagnóstico de habilidades digitales.
- Diseñar guías de actividades como complemento de la capacitación que se le realizará a los docentes ubicados en la categoría analfabetos digitales.
- Participar en el proceso de capacitación orientando a docentes acerca del manejo de herramientas ofimáticas como, Excel, Word, PowerPoint, y herramientas telemáticas como, internet, uso de navegadores, creación de blog, manejo de Google Doc.
- Diseñar un objeto de aprendizaje y crear un curso en la plataforma Moodle.



## DELIMITACIÓN

- ✓ **Espacial: Caracterización en Habilidades Digitales a Docentes del sector Privado del Municipio de Fusagasugá,** El desarrollo de este proyecto de investigación tuvo lugar en la ciudad de Fusagasugá dentro de las instalaciones de la sede de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, donde asistieron únicamente docentes de colegios privados de la misma zona, se dio inicio el 28 de agosto y culminó el 3 de septiembre del año 2012 esto en relación a la fase inicial ya que al obtener los resultados de la prueba aplicada a los docentes se les realizó una capacitación en la que se dispusieron: Horas presenciales: 8 semanales durante 8 semanas para un total de 64 horas presenciales.  
  
Horas de trabajo independiente (autónomo), 8 semanales en 8 semanas, para 64 horas, y se contó con la asesoría de la Ingeniera de sistemas Gina Gonzales y David Castaño.
  
- ✓ **Cronológica:** la primera etapa inicia con un test en línea el 28 de agosto y culminó el 3 de septiembre, finalizada la primera etapa (etapa diagnóstica) se destinaron tres semanas para realizar el análisis de los resultados con el cual se determinó en qué categoría se encontraban cada uno de los docentes que se les realizó el test en línea, para proceder a la elaboración de guías de actividades para realizar la capacitación a los que quedaron en la categoría de analfabetos digitales.

Mediante los resultados obtenidos 75 docentes de los colegios del sector privado del municipio de Fusagasugá quedaron en la categoría de analfabetos digitales los cuales se les capacito mediante 8 horas presenciales por 8 semanas (para un total de 64 horas) y 8 horas de trabajo independiente por 8 semanas.

- ✓ **Conceptual:** en este proyecto se trata de una capacitación en habilidades digitales en el manejo de herramientas ofimáticas como (Word, Excel, PowerPoint, conversión de Word a PDF) y la web 2.0 como (YouTube, manejo de Blog, Google Doc, internet, hardware, software, manejo de navegadores e imágenes), dirigido exclusivamente a los docentes del sector privado del municipio de Fusagasugá.

## ANTECEDENTES

En el siguiente marco teórico se tomaran como referencia proyectos ya realizados en cuanto a capacitación a docentes sobre el manejo de la web 2.0 y herramientas ofimáticas.

- ❖ Proyecto realizado por JASMIN MUÑOZ CAMPO<sup>1</sup> de la Universidad Nacional de Colombia de la facultad de ingeniería y administración, sobre Apropiación, uso y aplicación de las TIC en los procesos pedagógicos que dirigen los docentes de la institución educativa Núcleo Escolar Rural Corinto.
- ❖ Proyecto realizado por BEATRIZ ROSANIGO, ALICIA PAUR, MABEL ÁLVAREZ, MARTA DANS Y DOMINGO GALLEGU GIL<sup>2</sup>, en asocio de la universidad nacional de la Patagonia de San Juan Bosco en Argentina, universidad nacional de educación a distancia de España, universidad de concepción de Chile y la escuela politécnica del Ejército de Ecuador; sobre capacitación y gestión del conocimiento con herramientas web 2.0 para docencia universitaria, gestión administrativa y educativa y desarrollo profesional continuo en Argentina, Ecuador y Chile. Realizado en enero de 2010.
- ❖ Proyecto realizado por CAROLA REYNA del Instituto de Nuestra Señora de la Merced, sobre nativos e inmigrantes digitales realizado el 16 de junio de 2011.

<sup>1</sup> Estudiante de la universidad nacional de Colombia realizo en el 18 de enero de 2012 una investigación sobre Aprobación, uso y aplicación de las TIC en los procesos pedagógicos.

<sup>2</sup> Los estudiantes de las universidades: universidad nacional de la Patagonia de San Juan Bosco en Argentina, universidad nacional de educación a distancia de España, universidad de concepción de Chile, escuela politécnica del Ejército de Ecuador. Realizaron capacitación en enero de 2010 sobre gestión del conocimiento con herramientas web 2.0 para docencia universitaria, gestión administrativa y educativa y desarrollo profesional continuo e Argentina.

- ❖ Marc PRENSKY, fue quien dio a conocer por primera vez los términos nativos digitales e inmigrantes digitales, PRENSKY presento un innovador modelo pedagógico de la coasociación en que los alumnos nativos se especializan en la búsqueda y presentación de contenidos a través de la tecnología y los docentes inmigrantes digitales se especialicen en guiar a sus estudiantes brindándoles un contexto y haciéndoles preguntas y que estos pueden diseñar su proceso de aprendizaje de calidad. Fue editado en Ediciones SM, en el año 2011.
  
- ❖ Proyecto realizado por PABLO CÉSAR MUÑOZ CARRIL, MERCEDES GONZÁLEZ SANMAMED, EDUARDO JOSÉ FUENTES ABELEDO, en asocio de la Universidad de Santiago de Compostela, Universidad A Coruña, sobre las competencias tecnológicas del profesorado universitario: análisis de su formación en ofimática. Realizado en el año 2011.

## MARCO TEÓRICO

**WEB 2.0:** es la conversión que se ha dado en las aplicaciones tradicionales hacia las que funcionan a través de la web orientada al usuario final donde él puede interactuar y colaborar con los contenidos creados por otros y a su vez ser generadores de estos dentro de una comunidad virtual.

La Web se está preocupando cada vez más por darle mejor soluciones a sus usuarios, pues su contenido está en constante actualización, permitiendo esto que los sus usuarios se encuentren más satisfechos con los resultados de sus consultas.

Entre las herramientas de interacción más destacadas de la web 2.0 podemos encontrar.

**BLOG:** es un espacio para compartir información de interés personal o grupal donde cada una de los integrantes puede escribir la información que desee y también dejar sus comentarios referentes a los temas de los demás o de sus escritos. El autor siempre tendrá la libertad de dejar publicado lo que considere es conveniente, los blog nos permiten publicar desde nuestras ideas hasta opiniones respecto a un tema propuesto.

Estos nos permite aparte de ingresar textos también podemos incluir imágenes y videos, dándole a este una imagen más interactiva.

**WIKIS:** es un software que permite la creación de contenido de manera colaborativa de forma eficaz.

**BITÁCORAS:** es un sitio donde podemos alojar blogs y a su vez una red social para los blogueros, esta funciona como filtro social que recoge la información de otras bitácoras y la presenta de forma organizada permitiendo a los usuarios valorarlas.

**WIKIPEDIA:** es una enciclopedia libre y es editada colaborativamente, esta permite revisar, escribir (cualquier persona con acceso al proyecto) y solicitar artículos.

**HERRAMIENTAS ASINCRÓNICAS:** estas herramientas permiten la comunicación entre dos personas que pueden o no estar en espacios diferentes, este tipo de comunicación se puede dar en grupo o de forma individual.

**HERRAMIENTAS SINCRÓNICAS:** estas herramientas permiten la comunicación en tiempo real sin importar la distancia entre las personas que utilizan el medio.

**ENTORNOS PARA COMPARTIR RECURSOS:** nos permite recopilar recursos en internet así como compartirlos y visualizarlos cuando queramos desde internet, entre estos medios podemos encontrar los documentos, videos, presentaciones, fotos plataformas educativas, aulas virtuales (sincrónicas) y redes sociales.

**CORREO ELECTRÓNICO:** es un servicio en red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes por medio de sistemas de comunicación electrónicos, los principales proveedores son Gmail, Hotmail, yahoo entre otros.

**CURADURÍA:** debido a la gran cantidad de información que maneja el internet se hizo necesaria la formación de curadores que se encarguen de preservar, conservar, investigar y

difundir estos patrimonios. La curaduría se aplica a los patrimonios digitales y por inclusión a las obras de artes en medios digitales.

**SCOOP:** es un sistema de gestión de contenido cuya principal ventaja es su innovador sistema de moderación de comentarios y artículos, y su eficiencia a la hora de curar contenidos.

**PEARLTREES:** es un marcador social que cuenta con un importante contenido visual y que hace uso de todo aquello que compartimos en redes sociales como Facebook o Twitter. Con este marcador social podemos precisamente marcar todo aquello que vemos que nos interesa en la red.

**CONFERENCIA WEB:** es una herramienta que nos permite compartir información, directa similar a una reunión personal ya que permite la interacción de los participantes por medio de un chat, video y audio.

**HERRAMIENTAS DE MENSAJERÍA INSTANTÁNEA/CHAT (MESSENGER, SKYPE):** son software que se encuentran activos siempre que haya una conexión a internet se puede definir como un punto intermedio entre el chat y los mensajes de correo electrónico.

**DROPBOX:** este permite el alojamiento de archivos multiplataforma en la nube, este servicio le permite a los usuarios sincronizar, almacenar archivos en línea, entre computadoras y compartir archivos con otros usuarios.

**SKYDRIVE:** permite subir archivos desde una computadora a la red y acceder a ellos desde un navegador web o su dispositivo local.

**GESTIÓN DE BIBLIOGRAFÍA, COMO ZOTERO Y MENDELEY:** son software que permiten gestionar referencias bibliográficas, tomar notas sobre ellas, clasificarlas por palabras claves, entre otros.

**AULAS VIRTUALES (MOODLE, BLACKBOARD):** es una nueva modalidad de enseñanza eficaz para la modalidad de educación a distancia pues estas nos brindan un espacio para atender, orientar y evaluar a los participantes e interactuar con los tutores y compañeros.

**MOODLE:** es una aplicación de ambiente educativo virtual, un sistema de gestión de recursos, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje on line.

<sup>3</sup>MARC PRENSKY es reconocido mundialmente por su labor en el área de la docencia y la enseñanza, es considerado un experto en a interacción entre el juego y el aprendizaje, diseñando juegos para todo tipo de plataformas de internet. PRENSKY fue el primero en utilizar los términos:

<sup>4</sup>**NATIVOS DIGITALES:** se conocen como nativos digitales a las personas que nacieron en la era de la tecnología digital desarrollando así habilidades innatas, que les permite

---

<sup>3</sup> Tomado de la página web joselopezarineznm\`s weblog.

<sup>4</sup> Tomado de la página casadellibro.com.



manejar las tecnologías con facilidad. Este término fue inventado por MARC PRENSKY divulgándolos por primera vez en su libro inmigrantes digitales.

**INMIGRANTES DIGITALES:** los inmigrantes digitales se conocen como aquellos que no nacieron en el auge de las tecnologías pero por algún motivo tuvieron la necesidad de adaptarse a estas superando las dificultades y adquiriendo habilidades que les permitieron el manejo de estas nuevas tecnologías.

**ANALFABETOS DIGITALES:** es el desconocimiento de las nuevas tecnología que impiden a las personas interactuar con estas.

Unos de los primeros que abordaron este tipo de problema de analfabetos digitales desde lo sistémico fueron HERBERT SCHILLER y WILLIAM WRESCH al ver la necesidad que había de incluir a toda los sectores de la población al conocimiento de las nuevas tecnologías de las comunicaciones y la información, brindándoles a estos las ventajas que estas ofrecen.

**PAQUETE OFIMÁTICO:** son programas informáticos diseñados fundamentalmente para los trabajos de oficina, en la actualidad el paquete ofimático más utilizado es el distribuido por Microsoft como es Microsoft office en los que podemos encontrar (Word, Excel, PowerPoint, Access), también podemos encontrar otros como OpenOffice.org.

**WORD:** es un software procesamiento de texto, permite crear documentos de textos, graficas, tablas de una forma sencilla mediante sus variadas herramientas y plantillas.

**EXCEL:** es una hoja de cálculo utilizado en tareas financieras y contables principalmente, esta cuenta con unas herramientas parecidas a las de Word pero sus características más fuertes son las funciones y las formulas.

**POWERPOINT:** es un software de presentación dinámica, en este programa podemos utilizar pantallas a las que se les pueden introducir textos, fotos, ilustraciones, dibujos, tablas, gráficas y películas.

**ACCESS:** es un gestor de datos que recopila información relativa. Este software permite administrar gran cantidad de información en un único archivo de bases de datos, nos permite crear formularios para modificar e insertar datos, contiene tablas, formularios e informes.

**NAVEGADORES WEB:** es un software que permite visualizar sitios web, además nos permite guardar información, nos permite imprimir, enviar y recibir correo entre muchas otras funciones. Entre los navegadores más conocidos se encuentran (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, Opera, entre otros).

**MOTORES DE BÚSQUEDA:** este sistema informático permite la búsqueda de archivos almacenados en servidores web por medio de su SPIDER. Para realizar una búsqueda en este de un tema específicos se introducen palabras claves referentes al tema de interés, y este nos muestra una serie de enlaces relacionados con el tema, hoy día podemos encontrar varios motores de búsqueda entre los más populares tenemos.

GOOGLE (es hoy el buscador más usado en todo el mundo), YAHOO!, BING, ASK, entre otros.

**REDES SOCIALES:** son básicamente un tipo de software que integran varias funciones como blog, wikis, chat, mensajerías, foros, entre otros en una misma interfaz y facilitan la comunicación entre usuarios que se encuentren conectados a estas redes. Estas redes han permitido un acercamiento no solo con amigos sino con personas de otros lugares del mundo.

Hoy podemos encontrar varios tipos de redes sociales entre las que están.

-Las redes personales: estas redes tienen miles de usuarios donde cada uno tiene su espacio, donde almacena toda su información, sus videos, fotos y demás, sus usuarios también pueden comunicarse y compartir información con otros que también tengan acceso a estas, siempre que se tenga una conexión a internet.

-Redes temáticas: estas redes son parecidas a las redes personales, pero estas suelen concentrarse en temas específicos como por ejemplo temas sobre tecnologías, deportes o política, entre otros temas.

-Redes profesionales: están dedicadas al ambiente profesional, estas se encargan de la publicación de ofertas de trabajo y conectarse con los posibles aspirantes, para grupos de investigación y otros.

Entre las redes sociales más usadas en la actualidad podemos ver

Facebook, Twitter, yahoo!, Badoo, MySpace, Hi5, YouTube.

**SISTEMAS OPERATIVOS:** este es el programa más importante pues estos son los que gestionan los recursos del hardware y suministran servicios a los programas de aplicación, entre los más conocidos se encuentran Windows el cual trae integrado al navegador Internet Explorer, Linux y Mac.

**GOOGLE DOCS:** es un programa basado en suite ofimática, nos permite almacenar crear y editar documentos en línea, donde varias personas pueden entrar y editar el documento, siempre y cuando el autor principal le dé acceso, este programa también nos permite realizar formularios y llevar hojas de cálculos parecidas a las de Excel.

**INTERNET:** es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan los protocolos TCP/IP (protocolo de control de transmisión y protocolo de internet), garantizando que las redes físicas múltiples que la componen y funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Su servicio más exitoso ha sido World Wide Web o más conocida como WWW o la Web.

**HARDWARE:** es la parte física y tangible de una computadora como: sus componentes electrónicos, cables, la placa base, el disco duro, el monitor, el teclado y todo lo que podamos tocar de una computadora.

**SOFTWARE:** comprende el conjunto de componentes lógicos necesarios para realizar una tarea específica, como el software de sistema tal como los sistemas operativos, el cual permite a los demás programas funcionar adecuadamente facilitando la interacción con los

componentes físicos y las demás aplicaciones y también provee al usuario una interfaz gráfica que le facilita comunicarse con el usuario.

.<sup>5</sup>**EXE:** de la abreviatura en inglés (executable que quiere decir ejecutable), es un programa es una extensión que se representa a un archivo ejecutable de código reubicable, este programa nos permiten elaborar cosas como la presentación de un tema y realizar actividades evaluativas de estas de forma interactiva.

**PREZI:** prezzi es una aplicación multimedia para la creación de presentaciones parecida a PowerPoint su versión gratuita funciona solo si se cuenta con una conexión a internet y una limitante de almacenamiento.

Prezi permite trabajar on-line con todas sus herramientas de forma gratuita, aunque hay modalidades de pago que permiten ocultar los trabajos on-line y protegerlos. Prezi nos da la posibilidad de organizar información en forma de un esquema y tener la libertad de exponerlo sin la secuencia de las diapositiva, permitiéndonos acceder a cualquier contenido de la presentación con solo solicitarlo tomado de

---

<sup>5</sup> Tomado de la página [exelearning.org](http://exelearning.org) impulsado por mozilla.png añadido por jim hace tres años.

## METODOLOGÍA

El diseño de este proyecto exigió precisar fases por las cuales se materializó su desarrollo, con la intención de precisar los diferentes momentos que se hacen necesarios para efectivamente transitar desde la detección de la problemática, la delimitación y precisión de esta, la puesta en práctica de la propuesta elaborada, así como el seguimiento y confrontación de resultados, tanto en el proceso mismo como el cierre de este.

Por tanto este proceso de capacitación se propone en 3 fases, a saber:

**Fase 1 DIAGNÓSTICA:** Mediante la aplicación de un test en línea se clasificaron a los docentes (375) de colegios del sector privado del municipio de Fusagasugá en tres categorías (nativos digitales, inmigrantes digitales y analfabetos digitales), ellos respondieron una autoevaluación de diferentes temas (correo electrónico, digitación, navegadores, motores de búsqueda, curaduría, herramientas síncronas, herramientas asíncronas, redes sociales, sistemas operativos, paquete ofimático como: Word, Excel, PowerPoint, Access)

**Fase 2 DE PROFUNDIZACIÓN:** para llevar al uso de herramientas ofimáticas y telemáticas.

Una vez aplicado es test en línea se procedió a identificar en que categoría (nativos, inmigrantes y analfabetos digitales) quedaron los docentes que realizaron el test. Se realizó un cronograma para capacitar a los docentes que quedaron en la categoría de analfabetos

digitales, por ser estos los que contaban con pocas habilidades y conocimientos sobre las herramientas ofimáticas y telemáticas.

Para esta capacitación se diseñaron unas guías para que los docentes aparte del trabajo presencial, pusieran en práctica lo aprendido de manera independiente, permitiendo esto un mayor aprovechamiento de las horas de trabajo dirigidas.

## **Guía de actividades**

### **Presentación**

En gran parte de los ambientes laborales es necesarios desarrollar habilidades en el manejo de las herramientas ofimáticas, con el propósito de hacer trabajos y presentaciones más eficientes que nos lleven a desarrollar una labor productiva de manera rápida y eficiente.

Con estas actividades se busca afianzar los conocimientos adquiridos en la capacitación, permitiendo a los docentes mediante la práctica manejar estas herramientas cada vez con mucha más facilidad.

### **Actividad 1**

Debe realizar un documento en Word sobre algún tema de su interés este documento debe contener encabezado de página, pie de página, borde de página, tipo de letra, interlineado centrado los títulos y justificado los párrafos.

Debe también contener el documento al menos una imagen referente al tema tratado, el documento debe contener más de dos páginas y realizar una tabla de contenido.

Una vez elaborado el documento deberán convertirlo del formato (.DOC) al formato (PDF).



## **Actividad 2**

Crear y diseñar un tema personalizado de diapositivas esta presentación debe contener.

-Texto y dar formato al mismo.

-Insertar una imagen.

-Insertar hipervínculos o botones de acción.

-Insertar un video o enlace de este referente al tema elegido.

-Insertar sonido.

-Insertar formas prediseñadas.

-Visión de vista de presentación (PPSX).

### **Actividad 3**

Conceptos básicos de manejo de Excel los docentes deben

- Introducción de datos en una hoja de Excel sobre las notas del primer periodo de sus estudiantes
- Aplicar fórmulas (promedio, sumas).
- Dar formatos a la hoja de cálculo.
- Insertar filas y columnas.
- Ordenar la información introducida en la hoja.
- Crear una hoja de gráficos sobre cuales estudiantes perdieron y los que ganaron el primer periodo.

### **Actividad 4**

Entrar a GOOGLE DOC proponer un tema a entre los compañeros del cual deben elaborar un documento y compartirlo con los compañeros, para que cada uno de los integrantes del grupo realice sus aportes en el mismo según los acuerdos a que lleguen.

## Actividad 5

Para esta actividad los docentes deben disponer de una cuenta en Gmail, si no dispone de una debe crear una, una vez creada esta se dispone a:

Elaborar un blog el cual debe contener información de su interés, en este se debe insertar un video, imágenes y debe haber interacción con otros compañeros mediante comentarios realizados en el blog, por el cual tiene que invitar a sus compañeros a participar y enviar a estos su enlace para que este pueda acceder a su blog.

**Fase 3 DE APLICACIÓN:** en la cual los docentes en capacitación ejercitan el manejo de un curso en plataforma Moodle. Mediante este curso el docente tendrá que poner en práctica todo lo visto durante la capacitación, en este los docentes deberán responder preguntas relacionadas con los temas expuestos en la capacitación a su vez que deben manejar la plataforma que requiere de habilidades las cuales fue uno de los propósitos u objetivos de la capacitación.

El curso se realizó mediante un programa llamada .EXE y posteriormente subido a la plataforma Moodle, en el cual se llevó a cabo una evaluación con varios tipos de preguntas de selección múltiple con única respuesta y falso y verdadero, de selección múltiple con múltiples respuestas, así como temáticas sobre los temas expuestos y videos alusivos a los mismos. Los temas expuestos en este curso son sobre los paquetes ofimáticos, la web 2.0.

<ul style="list-style-type: none"> <li>Administración del curso</li> <li> Activar edición</li> <li> Editar ajustes</li> <li> Usuarios</li> <li> Filtros</li> <li> Calificaciones</li> <li> Copia de seguridad</li> <li> Restaurar</li> <li> Importar</li> <li> Reiniciar</li> <li> Banco de preguntas</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cambiar rol a...</li> <li>Ajustes de mi perfil</li> </ul>	<h3>Herramientas Ofimáticas</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li> Objeto Virtual de Aprendizaje</li> </ul>	<p> Espacio entrega trabajo 4 miércoles, 6 noviembre, 21:00 <a href="#">Ir al calendario...</a> <a href="#">Nuevo evento...</a></p>
<h3>Actividades</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li> Foros</li> <li> Paquetes SCORM</li> <li> Recursos</li> <li> Tareas</li> </ul>	<h3>Procesador de texto</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li> Trabajo tema 1 Procesador de texto</li> <li> Espacio entrega trabajo 1</li> </ul>	<p>Actividad reciente </p> <p>Actividad desde miércoles, 30 de octubre de 2013, 23:59 <a href="#">Informe completo de la actividad reciente...</a></p>
<h3>Mis cursos</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li> Colegios Privados</li> <li>Todos los cursos ...</li> </ul>	<h3>Excel</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li> Tema de ayuda</li> <li> Trabajo tema 2 Excel</li> <li> Espacio entrega trabajo 2</li> </ul>	<h3>Actualizaciones de cursos:</h3> <p>Se ha borrado Archivo</p> <p>Agregado Paquete SCORM: <a href="#">Examen final</a></p>
	<h3>Prezi</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li> Texto de ayuda</li> <li> Trabajo tema 3 prezi</li> <li> Espacio entrega trabajo 3</li> </ul>	

**Población**

75 docentes que según los resultados de la prueba en línea aplicada a los docentes de los colegios del sector privado del municipio de Fusagasugá fueron ubicados en la categoría analfabetos digitales.

**Duración**

Horas presenciales: 8 semanales durante 8 semanas para un total de 64 horas presenciales.

Horas de trabajo independiente: 8 semanales en 8 semanas para 64 horas de trabajo autónomo.

**Instrumentos**

- Test de habilidades digitales on-line para determinar en qué categoría (analfabetos digitales, inmigrantes digitales y nativos digitales), consta de preguntas y ejercicios de aplicación.
- Guías de actividades.
- Objetos de aprendizaje.
- Curso en plataforma Moodle.

**Análisis de datos**

- Del test para ubicar a los docentes en las categorías: analfabetos, inmigrante y nativos digitales

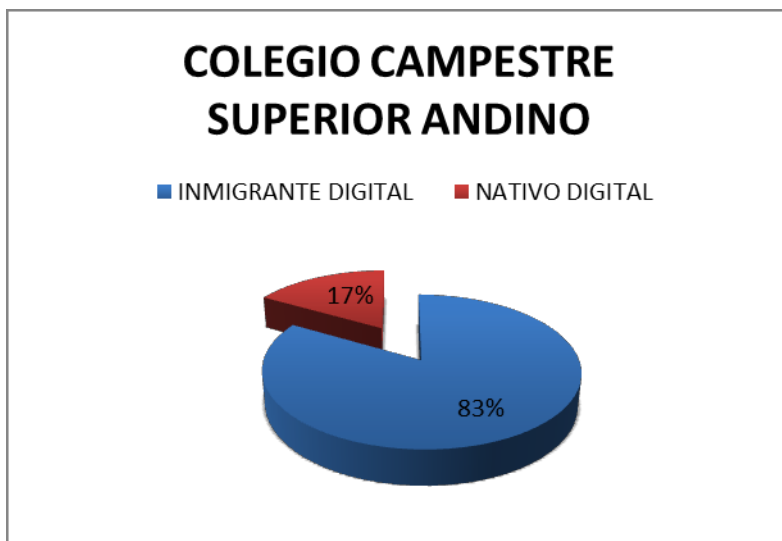
- De las guías para Redireccionar y ajustar la fase de profundización.
- Del curso Moodle para Redireccionar y ajustar la fase de aplicación.

## RESULTADOS ETAPA DIAGNOSTICA

A continuación relacionamos los resultados de cada colegio frente al test aplicado, con fin de identificar a los docentes que no contaban con las habilidades básicas sobre el manejo de herramientas ofimáticas y la web 2.0 y que requerían de una nivelación frente a los docentes que si cuentan con estas habilidades, para realizar esta nivelación se procede a capacitar a los docentes que entre las tres categorías expuestas (nativos digitales, inmigrantes digitales y analfabetos digitales) quedaron en analfabetos digitales, por ser estos los que se identificaron pocas habilidades sobre el manejo de estas herramienta.

## Resultados por colegios

### 1. COLEGIO CAMPESTRE SUPERIOR ANDINO

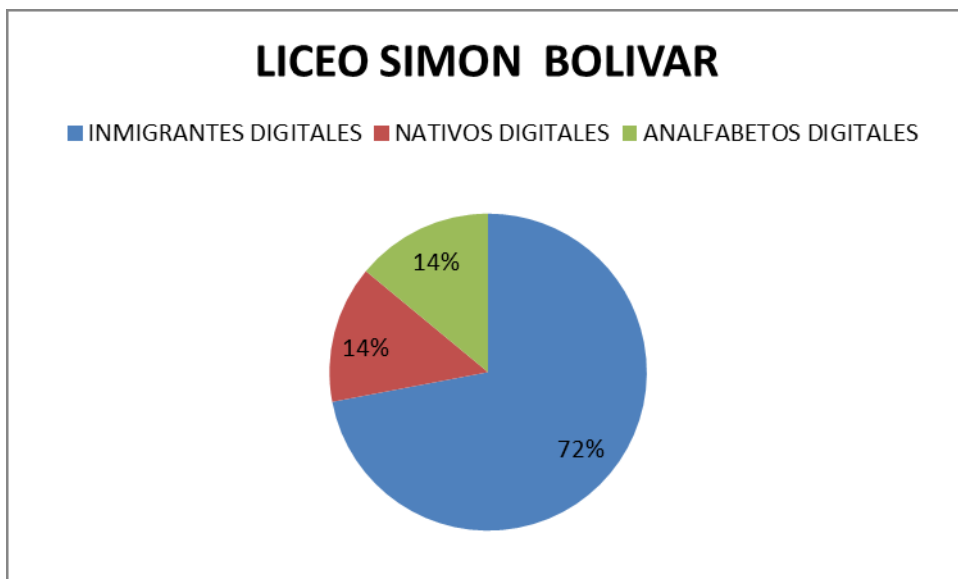


Grafica 1

**Análisis:** En los resultados arrojados por la prueba de los docentes de este colegio se pudo ver que solo están dentro de dos categorías que son inmigrante digital con un 83% y nativo digital en un porcentaje de 17% esto quiere decir que tiene un buen conocimiento de las herramientas tecnológicas básicas.



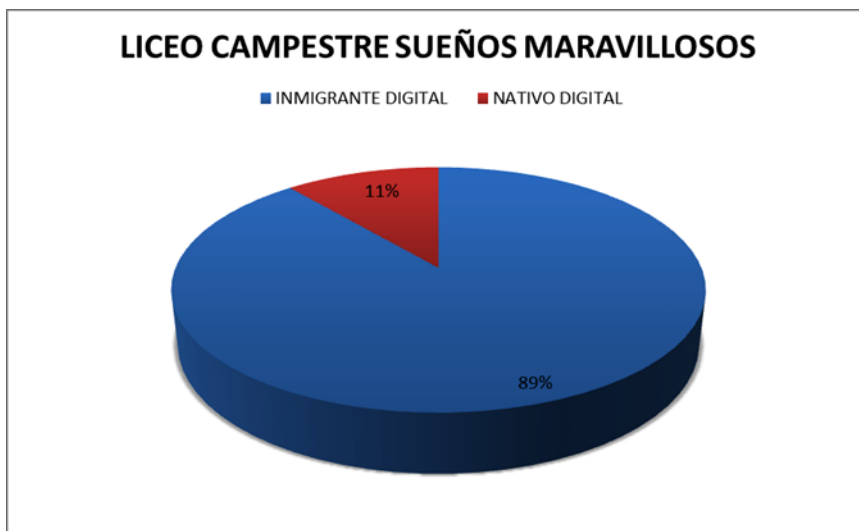
## 2. COLEGIO SIMON BOLIVAR



Grafica 2

**Análisis:** En los resultados del Colegio Simón Bolívar existió una igualdad entre el porcentaje de nativo digital y analfabetos digitales con un 14% para ambas clasificaciones y en cuanto a los inmigrantes obtuvieron una relación de 72% siendo esta la más significativa. Se puede decir de acuerdo a lo anterior que existen más docentes que adaptaron la tecnología a su labor diaria que aquellos que nacieron dentro del furor de la misma sin dejar de lado que el otro 14% necesitan de una capacitación sobre las herramientas básicas que los otros manejan.

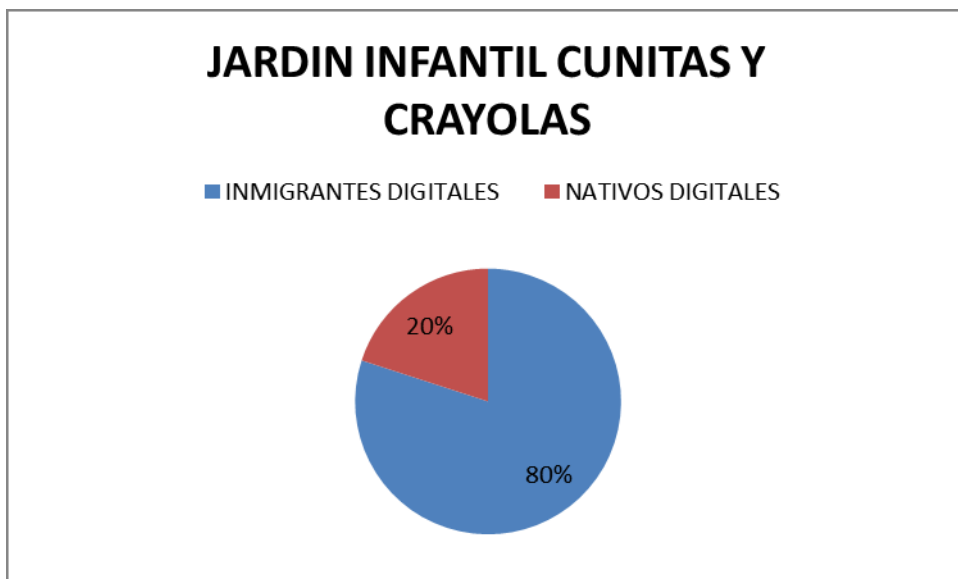
### 3. LICEO CAMPESTRE SUEÑOS MARAVILLOSOS



Grafica 3

**Análisis:** el Liceo Campestre Sueños Maravillosos obtuvo en resultado de 89% para los inmigrantes digitales lo que significa que estos docentes tienen un buen conocimiento y habilidades tecnológicas y un 11% son los nativos digitales quienes poseen un nivel un poco más alto comparados con los inmigrantes lo que nos deja ver que en cuanto a habilidades digitales los docentes de este colegio están muy bien equipados.

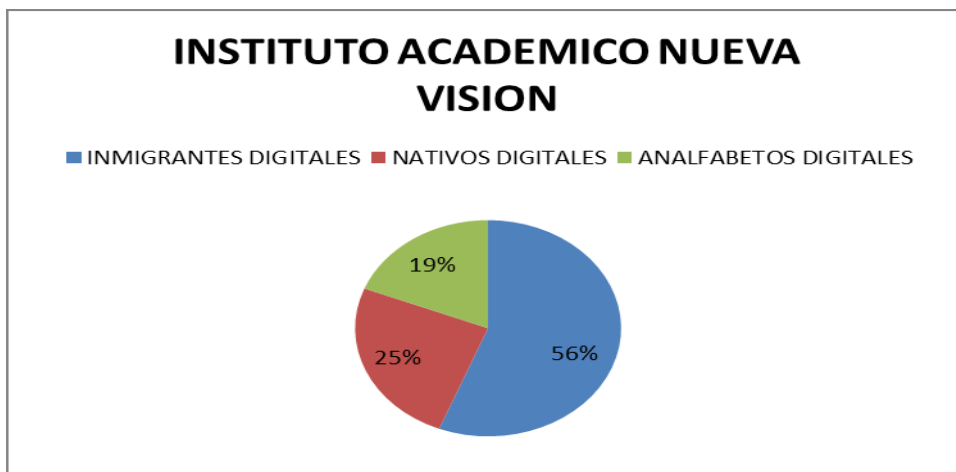
#### 4. JARDIN INFANTIL CUNITAS Y CRAYOLAS



Grafica 4

**Análisis:** los resultados obtenidos el jardín cunitas y crayolas muestra la existencia de habilidades digitales en sus docentes ya que se encuentran entre nativos digitales e inmigrantes digitales con un 20% para los nativos y un 80% para los inmigrantes

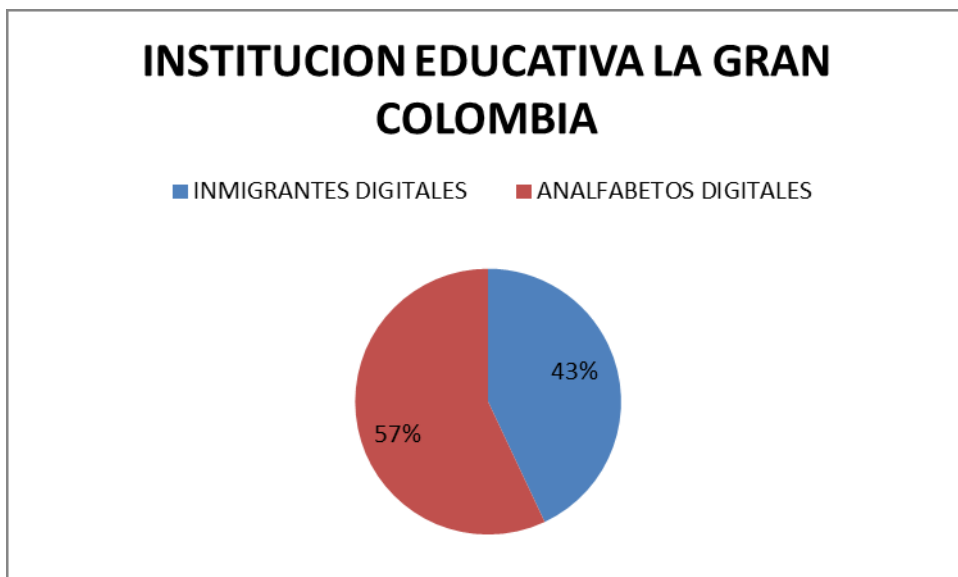
## 5. INSTITUTO ACADÉMICO NUEVA VISIÓN



Grafica 5

**Análisis:** El instituto académico nueva visión presenta las tres clasificaciones en sus docentes con mayores porcentajes en los inmigrantes digitales representados en un 56% seguidos por 25% en los nativos digitales y por último un 19% de analphabetos digitales quienes no tienen ningún tipo de habilidad digital y necesitan de una capacitación.

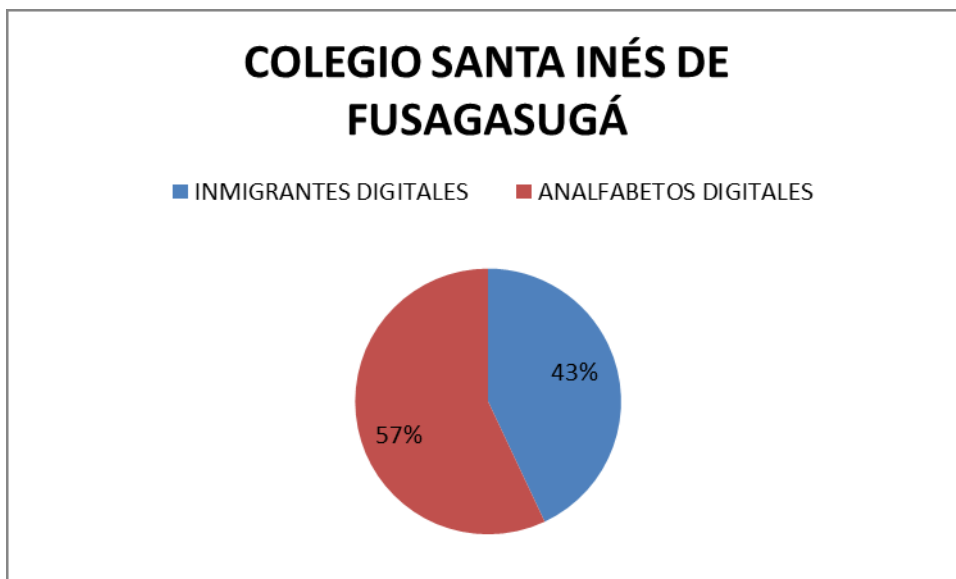
## 6. INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA GRAN COLOMBIA



Grafica 6

**Análisis:** los resultados de la institución educativa la gran Colombia reflejo uno de los porcentajes más altos en desconocimiento de habilidades digitales con un 57% de docentes en analfabetos digital y un 43% inmigrantes digitales lo que deja ver que más de la mitad de los profesores necesitan de una capacitación para adquirir dicho conocimiento y ponerse al día con al resto.

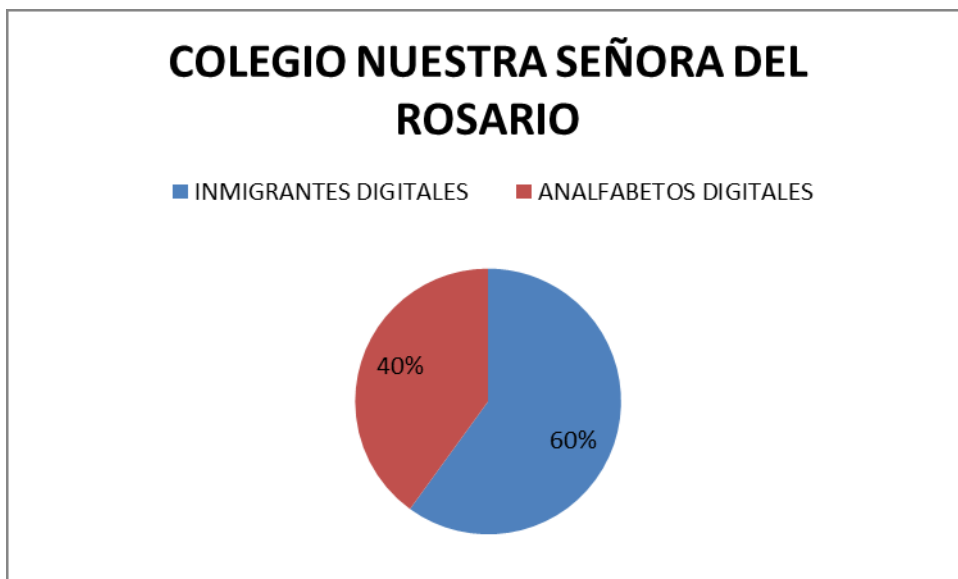
## 7. COLEGIO SANTA INÉS DE FUSAGASUGÁ



Grafica 7

**Análisis:** Los resultados del colegio santa Inés presentan un 57% de docentes que no tienen habilidades digitales y se encuentran dentro de los analfabetos digitales quienes deberán capacitarse para obtener estos conocimientos contra un 43% de inmigrantes digitales quienes si las poseen.

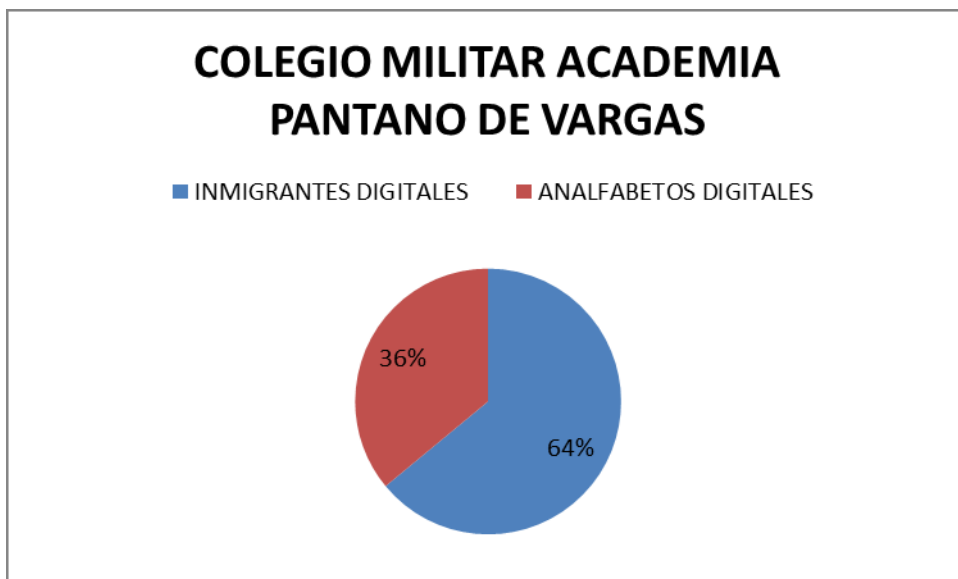
## 8. COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO



Grafica 8

**Análisis:** El colegio nuestra señora del rosario presenta su mayor porcentaje en inmigrantes digitales con 60% de sus docentes con conocimiento de habilidades digitales en comparación a un 40% de quienes no las tiene y necesitan de una capacitación.

## 9. COLEGIO PANTANO DE VARGAS

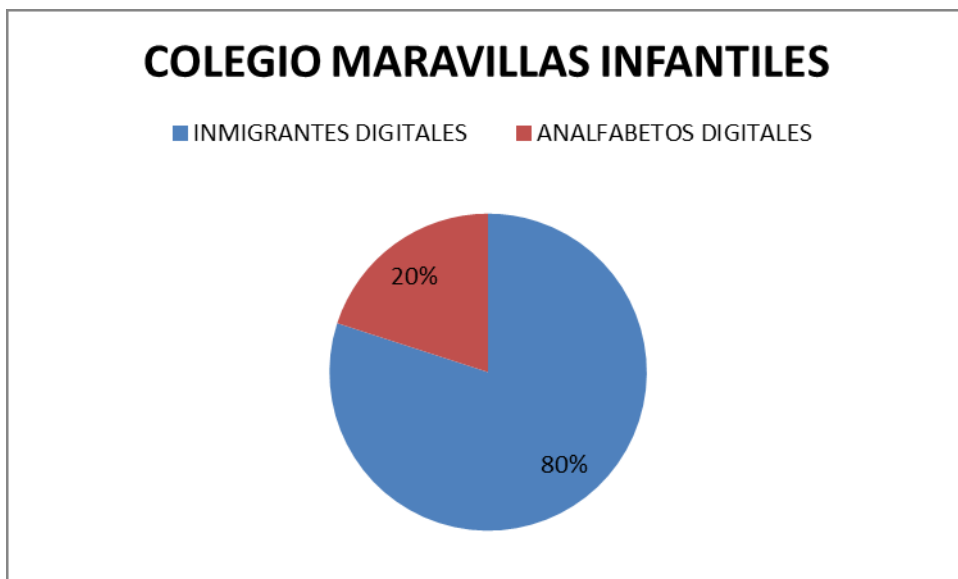


Grafica 9

**Análisis:** Los resultados obtenidos por el colegio pantano de Vargas muestran un 64 % de docentes como inmigrantes digitales con habilidades en el temas y un 36% de analfabetos digitales quienes no tienen conocimiento en herramientas tecnológicas y su manejo.



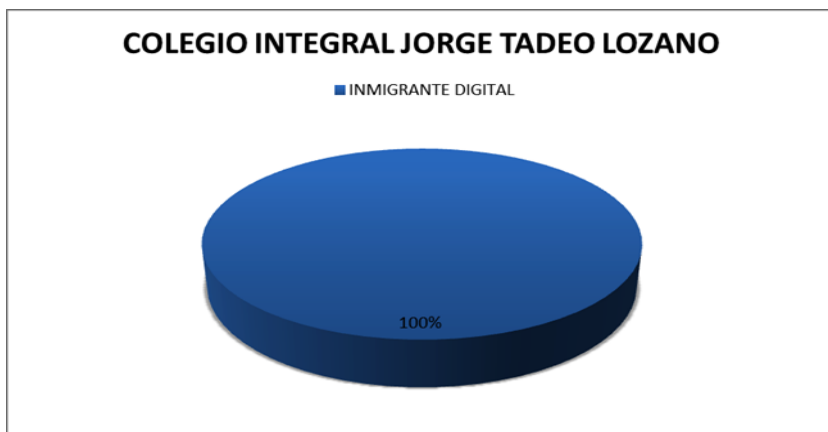
## 10. COLEGIO MARAVILLAS INFANTILES



Grafica 10

**Análisis:** los docentes del colegio maravillas infantiles en su mayoría poseen conocimiento y manejo de herramientas tecnológicas presentado un 80% en inmigrantes digitales contra un 20% de quien son analfabetos digitales y carecen de dichas habilidades.

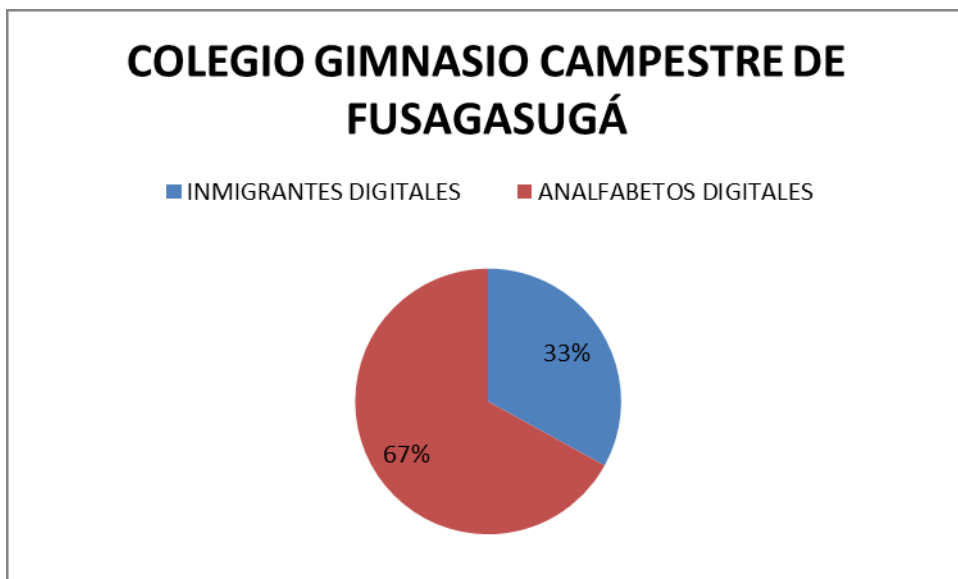
## 11. COLEGIO INTEGRAL JORGE TADEO LOZANO



Grafica 11

**Análisis:** los resultados del colegio Jorge Tadeo lozano reflejan que 100% de sus docentes son inmigrantes digitales es decir que tiene las habilidades digitales y presentan un manejo y conocimiento de las herramientas tecnológicas.

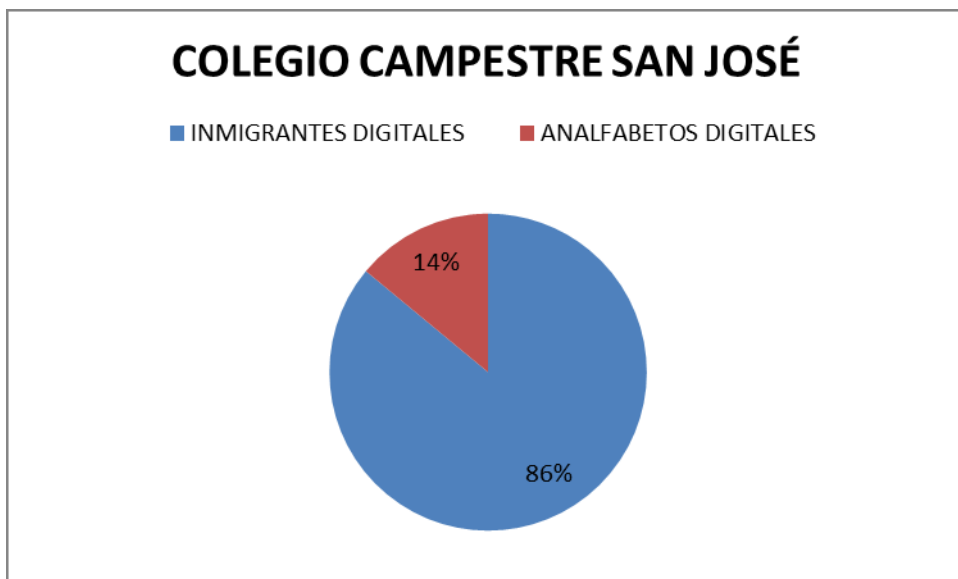
## 12. COLEGIO GIMNASIO CAMPESTRE DE FUSAGASUGÁ



Grafica 12

**Análisis:** los resultados de la prueba de los docentes permiten ver que más de la mitad de ellos no manejan las herramientas tecnológicas al estar ubicadas en un 67% como analfabetos digitales y que el 33% restante son inmigrantes y poseen estas habilidades.

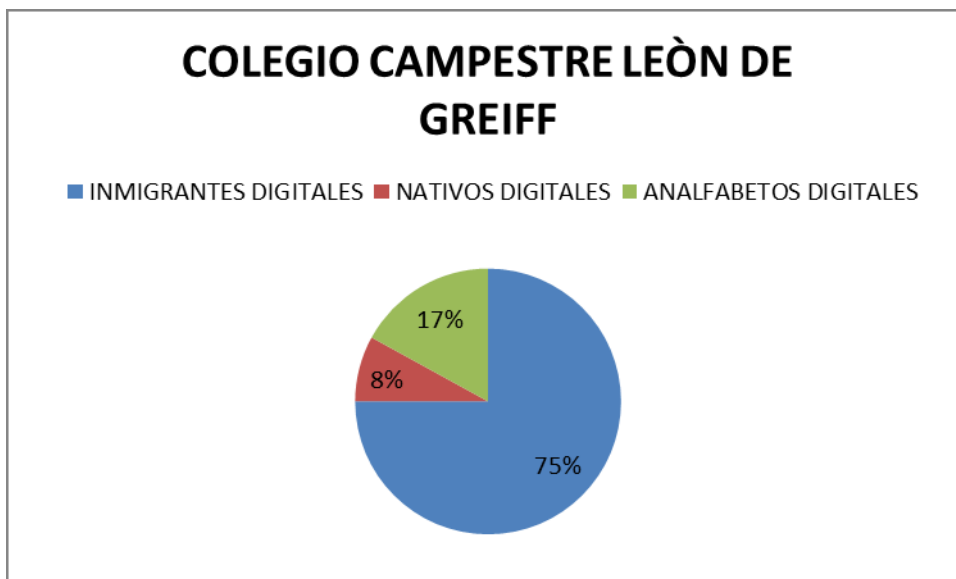
### 13. COLEGIO CAMPESTRE SAN JOSÉ



Grafica 13

**Análisis:** los docentes del colegio san José representados en un 86% son inmigrantes digitales y tienen conocimiento de las herramientas tecnológicas mientras 14% son analfabetos digitales y no las manejan.

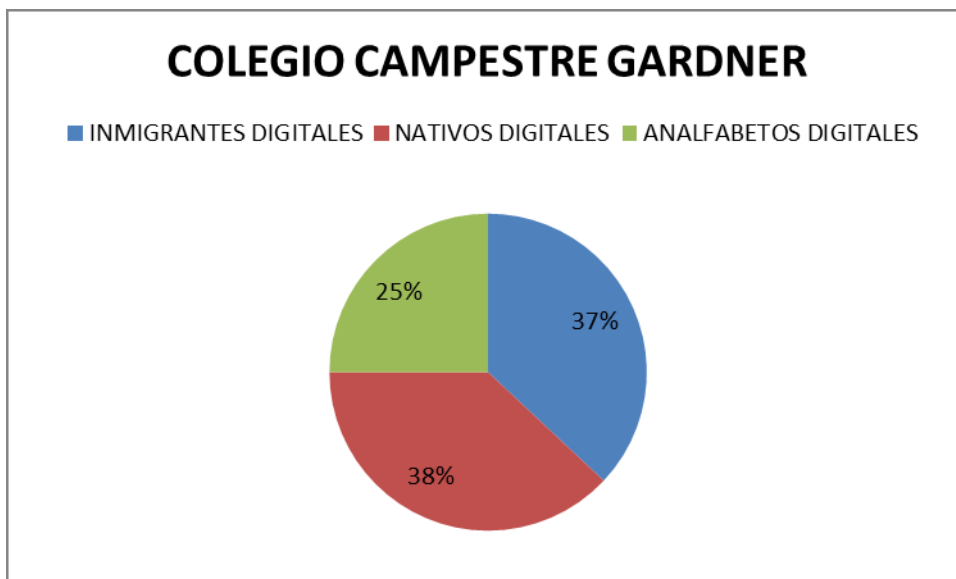
#### 14. COLEGIO CAMPESTRE LEÓN DE GREIFF



Grafica 14

**Análisis:** el colegio león de Greiff tiene un 75% de docentes que son inmigrantes digitales y un 8% de nativo digitales quienes poseen los conocimientos y habilidades en las herramientas tecnológicas, mientras que el 17% restante desconoce del tema.

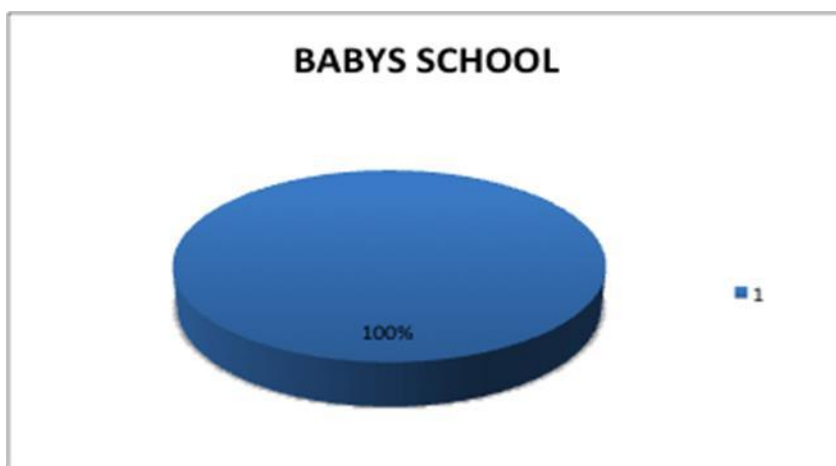
## 15. COLEGIO CAMPESTRE GARDNER



Grafica 15

**Análisis:** el colegio campestre Gardner en sus resultados presento porcentajes casi iguales entre los inmigrantes digitales y los nativos con 37% en los primeros y 38% en la segunda clasificación lo que permite ver que poseen estas habilidades en diferente nivel pero las tiene mientras que el 25 % restante no conoce de ella.

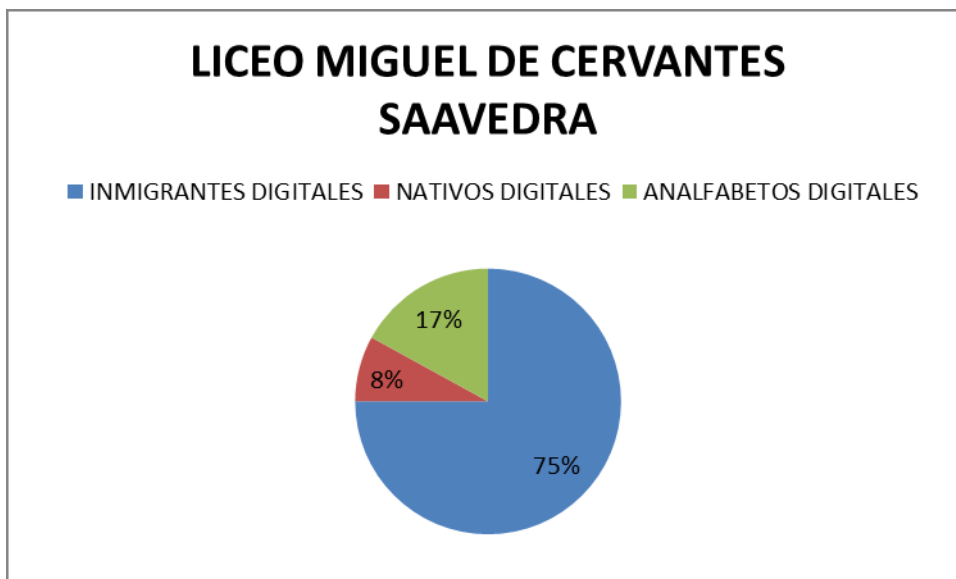
## 16. BABYS SCHOOL



Grafica 16

**Análisis:** los resultados de los profesores de BABY SCHOOL reflejan un 100% de son inmigrantes digitales con habilidades en el uso de herramientas digitales.

## 17. LICEO MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA

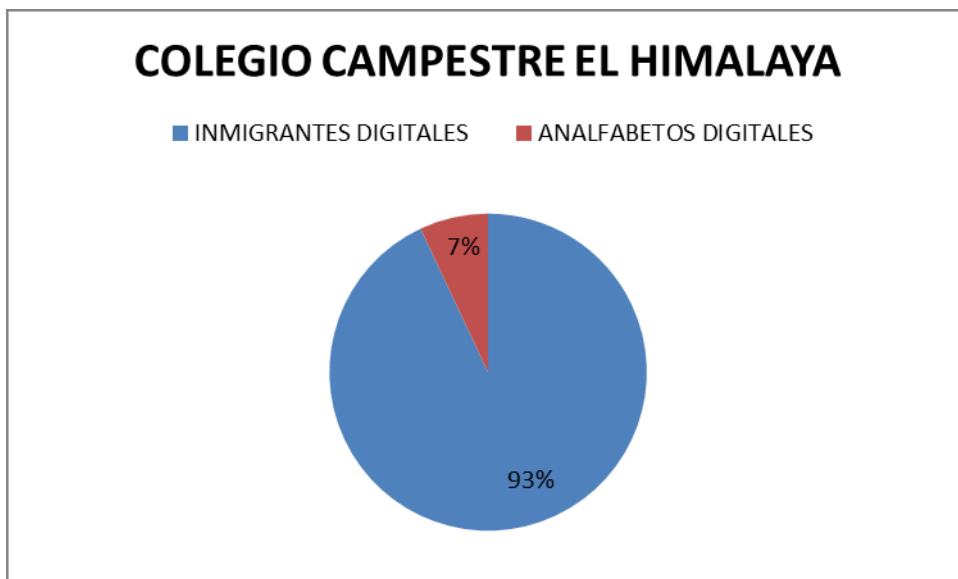


Grafica 17

**Análisis:** En los resultados del liceo miguel de cervantes Saavedra el 75% de los docentes pertenecen a inmigrantes digitales y presentan conocimientos en el manejo de herramientas tecnológicas, el 8% son nativos digitales por ende cuentan con las habilidades innatas en ellas y 17% restantes analfabetos digitales no las manejan.



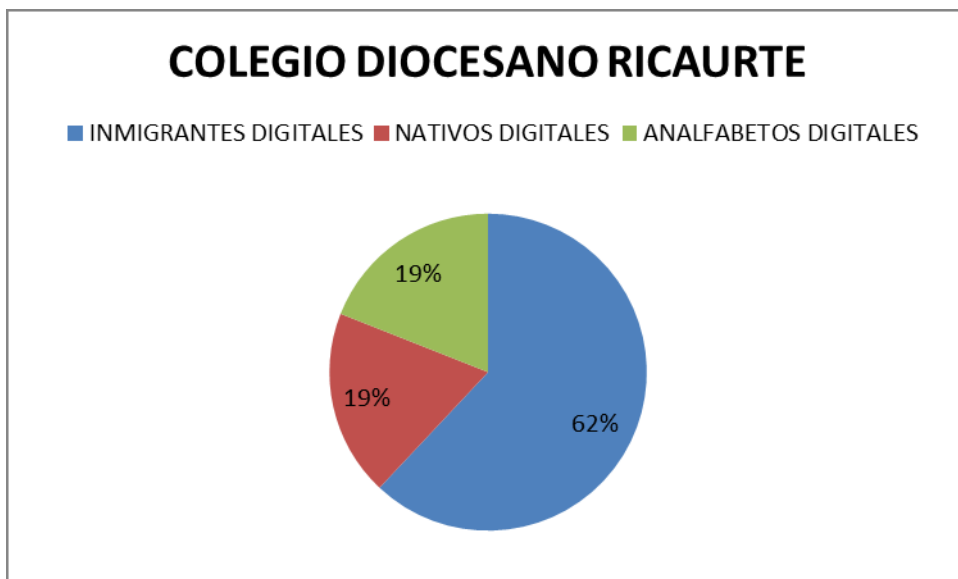
## 18. COLEGIO CAMPESTRE EL HIMALAYA



Grafica 18

**Análisis:** el colegio campestre el Himalaya en los resultados de sus profesores de encontró que el 93% son inmigrantes digitales y tiene conocimiento y manejo de herramientas tecnológicas y el 7% restante son analfabetos digitales sin habilidades en ellas.

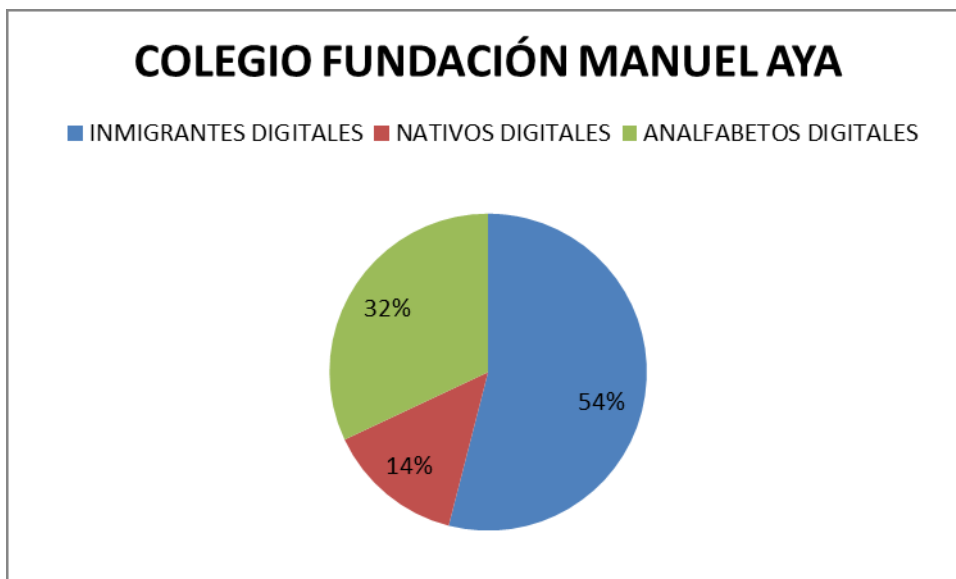
## 19. COLEGIO DIOCESANO RICAURTE



Grafica 19

**Análisis:** los resultados del colegio Ricaurte muestran que un 62% de sus docentes son inmigrantes digitales, el 19% son nativo y tienen conocimiento en concepto y manejo de las herramientas tecnológicas mientras que el 19% no conocen ni usan dichos instrumentos

## 20. COLEGIO FUNDACIÓN MANUEL AYA

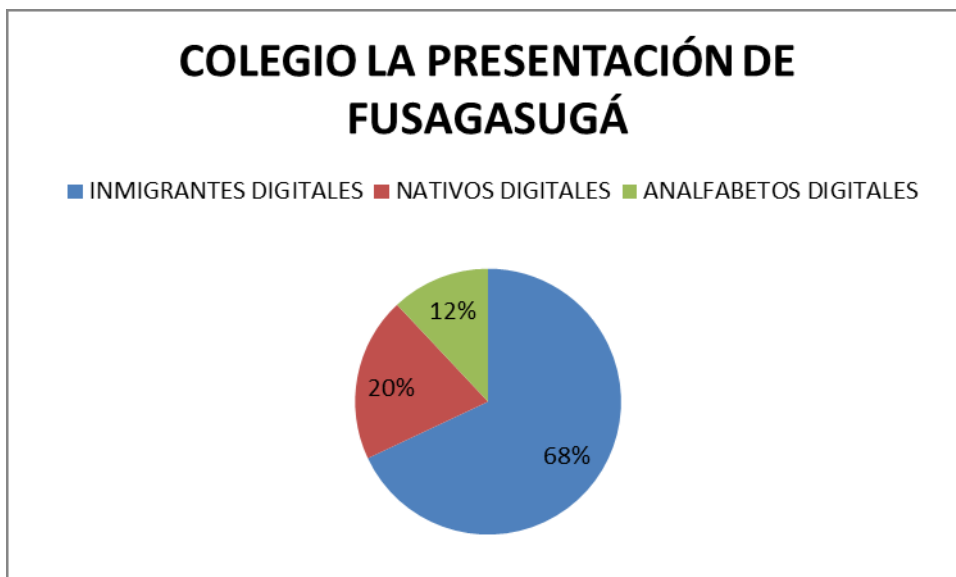


Grafica 20

**Análisis:** dentro de los docentes del colegio manuela un 54% son inmigrantes digitales,

14% nativo digitales y 32% analfabetos digitales por lo tanto se puede decir que cuenta con un gran porcentaje general de profesores que manejan las herramientas y conceptos tecnológicos.

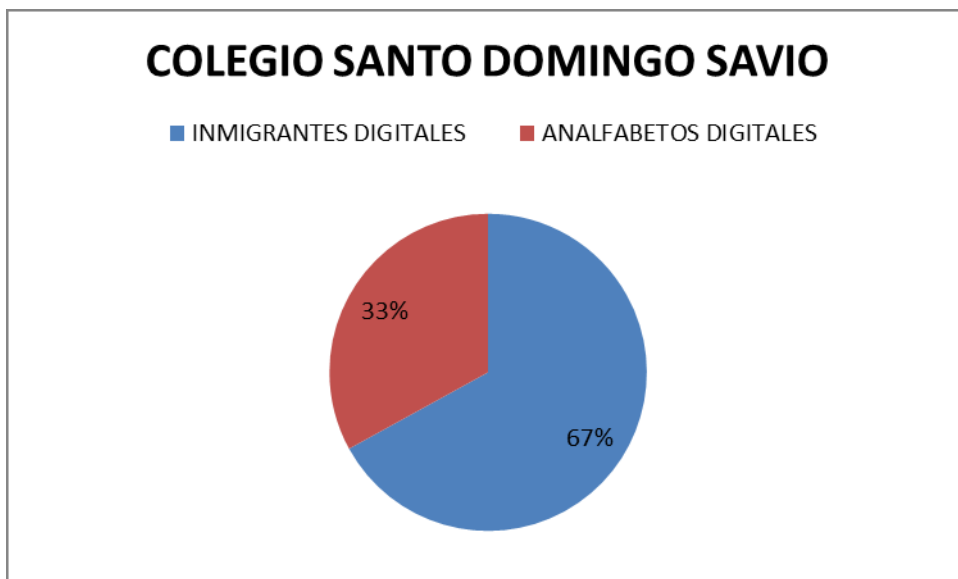
## 21. COLEGIO LA PRESENTACIÓN DE FUSAGASUGÁ



Grafica 21

**Análisis:** De acuerdo a los resultados los profesores del colegio la presentación en su mayoría conoce y manejan las herramientas tecnológicas lo anterior en base a que 68% son inmigrantes digitales y 20% nativo digitales pero el 12 % restante analfabetos digitales desconoce el tema y no lo usan.

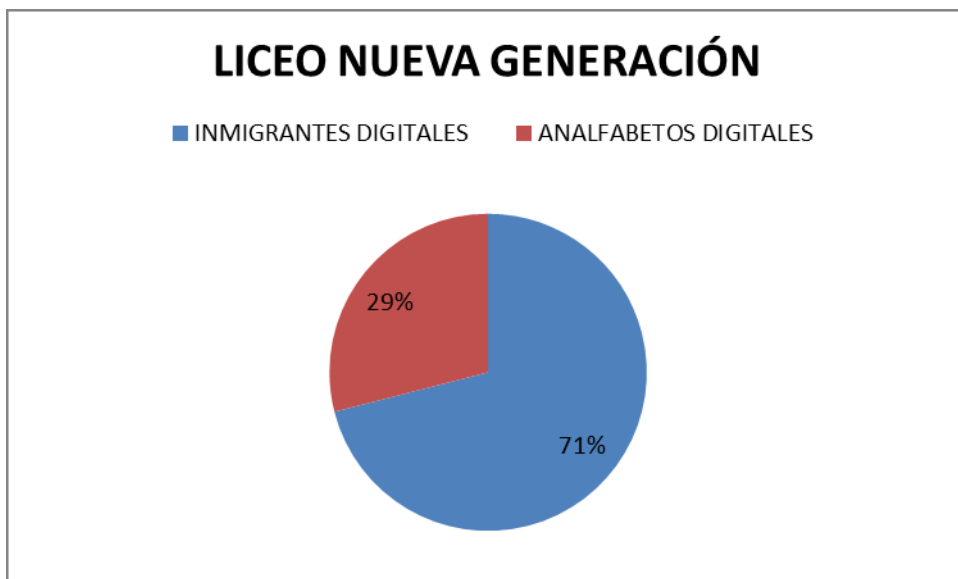
## 22. COLEGIO SANTO DOMINGO SAVIO



Grafica 22

**Análisis:** los resultados obtenidos por los docentes del colegio santo domingo savio permiten ver que el 67% de ellos son inmigrantes digitales con habilidades tecnológicas y el 33% son analfabetos digitales que no cuentan con dichos conocimientos.

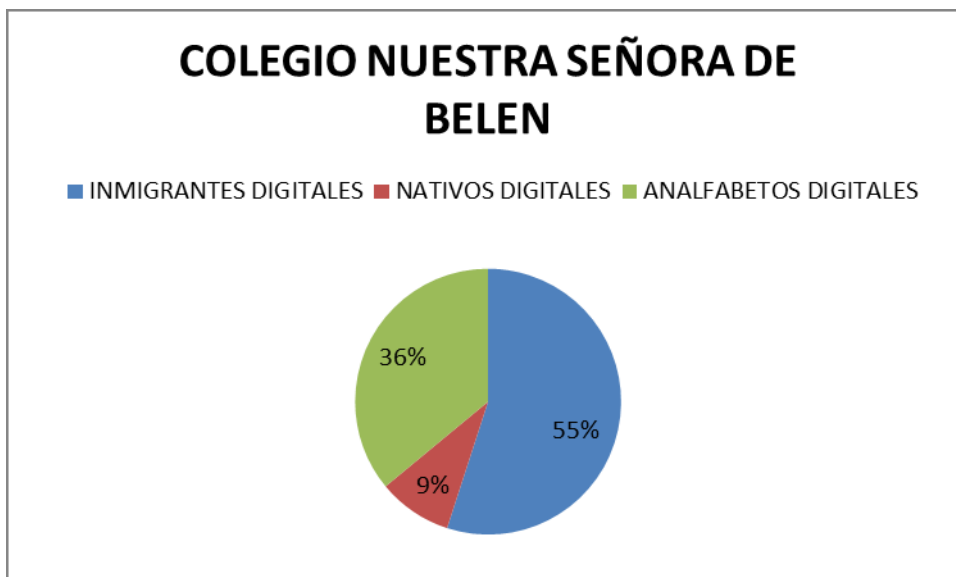
### 23. LICEO NUEVA GENERACIÓN



Grafica 23

**Análisis:** los resultados del liceo nueva generación refleja que el 71% de sus docentes son inmigrantes digitales y manejan las herramientas y conceptos tecnológicos básicos y el 29% restante no tienen conocimientos de ellos.

## 24. COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE BELEN



Grafica 24

**Análisis:** los resultados del colegio nuestra señora de belén evidencian que el 55% de sus docentes son inmigrantes digitales que tienen conocimiento en las herramientas tecnológicas ya que las adaptaron a su vida diaria y laboral , el 9% son nativo digitales cuyo conocimiento es innato y 36% no las conocen ni las manejan por tanto son analfabetos digitales.

## 25. COLEGIO CAMPESTRE PANAMERICANO

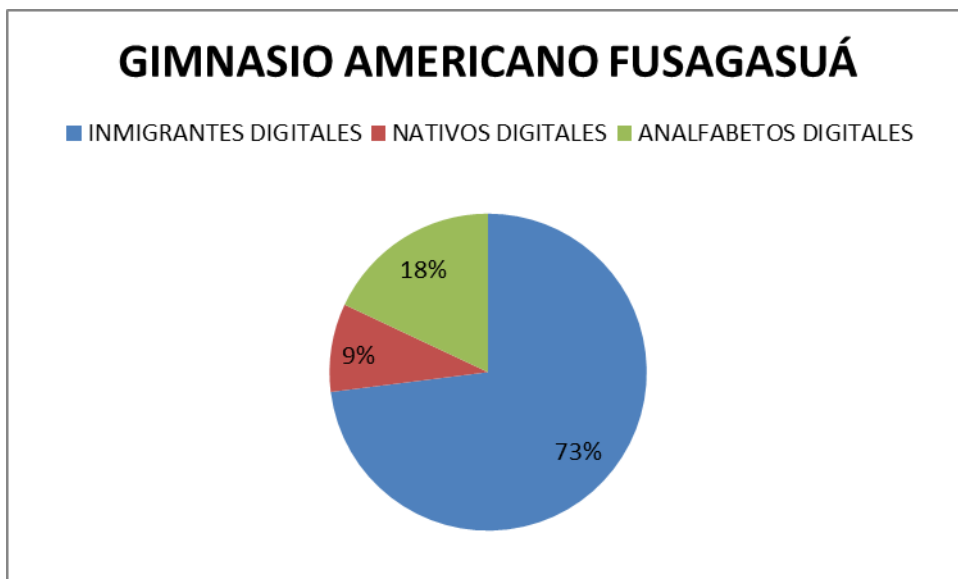


Grafica 25

**Análisis:** los resultados del gimnasio campestre panamericano indican que todos sus docentes representados en un 100% son inmigrantes digitales con conocimientos en las herramientas y conceptos tecnológicos.



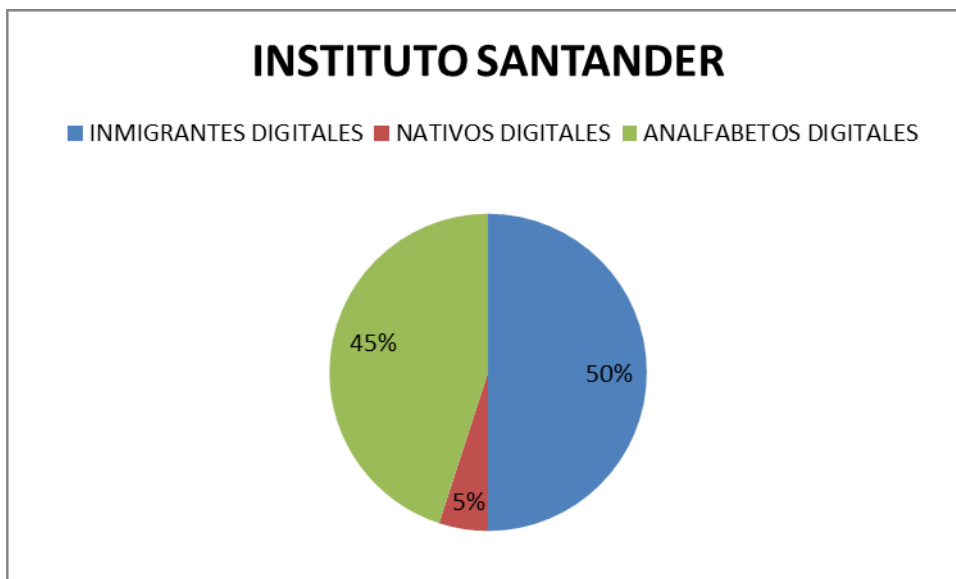
## 26. GIMNASIO AMERICANO DE FUSAGASUGÁ



Grafica 26

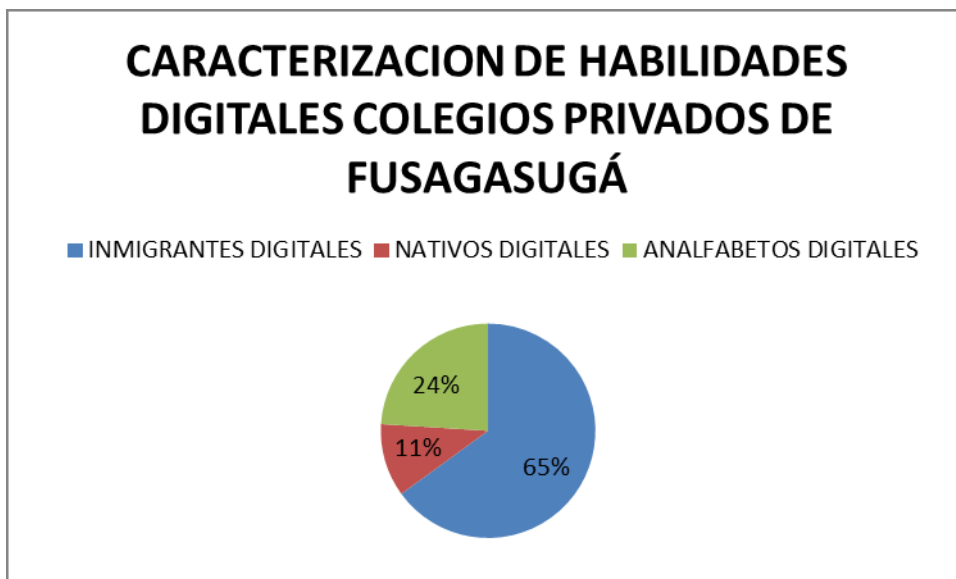
**Análisis:** Los resultados reflejados por el gimnasio campestre se evidencia que el 73% son inmigrantes digitales, el 9% son nativo digitales y 18% analfabetos digitales por lo cual se puede decir que el 82% de los docentes tiene conocimiento y habilidades tecnológicas a comparación del 18% que no conocen del tema ni lo manejan.

## 27. INSTITUTO SANTANDER



Grafica 27

**Análisis:** los resultados del instituto Santander reflejan que 50% de los docentes son inmigrantes digitales con conocimiento y manejo de conceptos y herramientas tecnológicas, el 45% son nativo digital y sus habilidades son por ende innatas y el 5% son analfabetos digitales sin destrezas en el tema tecnológico.

**RESULTADO GENERAL COLEGIOS PRIVADOS DE FUSAGASUGA**

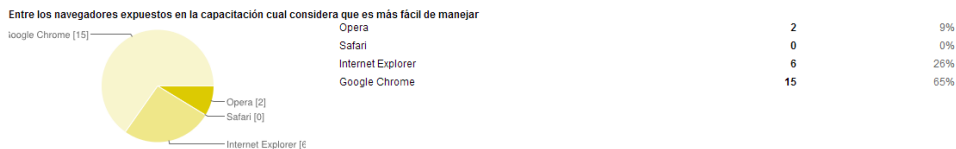
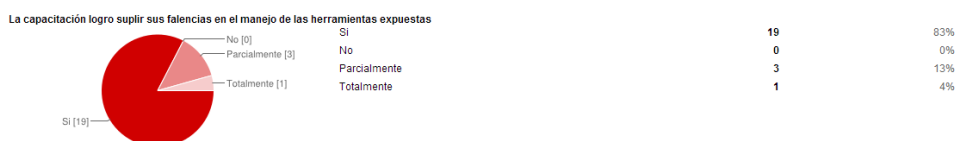
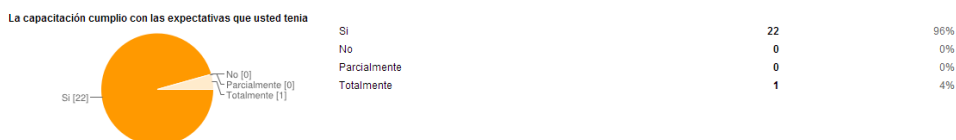
Grafica 28

**Análisis:** se evidencia que un 65% del total de los docentes son inmigrantes digitales es decir adaptaron la tecnología a su vida mas no nacieron con ella, mientras que un 11% son nativo digitales lo que significa muy posiblemente nacieron en el furor del desarrollo de la tecnología y por ende manejan a un nivel más alto todo lo relacionado a ella. Y por último se encontró que un 24% están dentro de lo que se llama analfabetos digitales quienes son los que no tienen conocimiento de las herramientas tecnológicas.

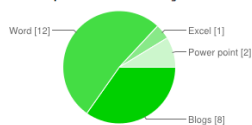
## RESULTADOS DE LA ETAPA DE APLICACIÓN

Mediante la aplicación de una encuesta a los docentes participantes de la capacitación pudimos evidenciar cuantos de los 75 docentes se encuentran satisfechos con lo aprendido durante esta y se encuentran niveladas en el manejo de las herramientas ofimáticas y de la web 2.0 expuestas.

Cedula  
1069741956 26559765 26559765 39625568 39612554 1069724806 1069724806 39805590 39619231 41701502 51986545 21118215 1069735319 51746937 39805590 40781895 1069735319

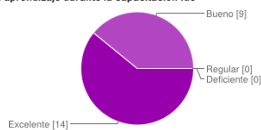


Después de la capacitación cual de las siguientes herramientas se le facilita manejar.



Blogs	8	35%
Word	12	52%
Excel	1	4%
Power point	2	9%

Su aprendizaje durante la capacitación fue



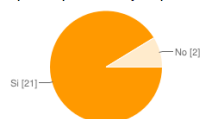
Excelente	14	61%
Bueno	9	39%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%

En la actualidad se siente capacitado para enseñarle a manejar a sus alumnos las herramientas estudiadas en la capacitación



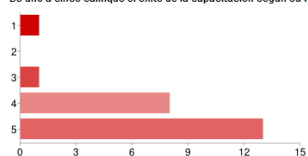
Si	19	83%
No	4	17%

Se siente capacitado para elaborar y compartir documentos, formularios y archivos en Google docs (Drive)



Si	21	91%
No	2	9%

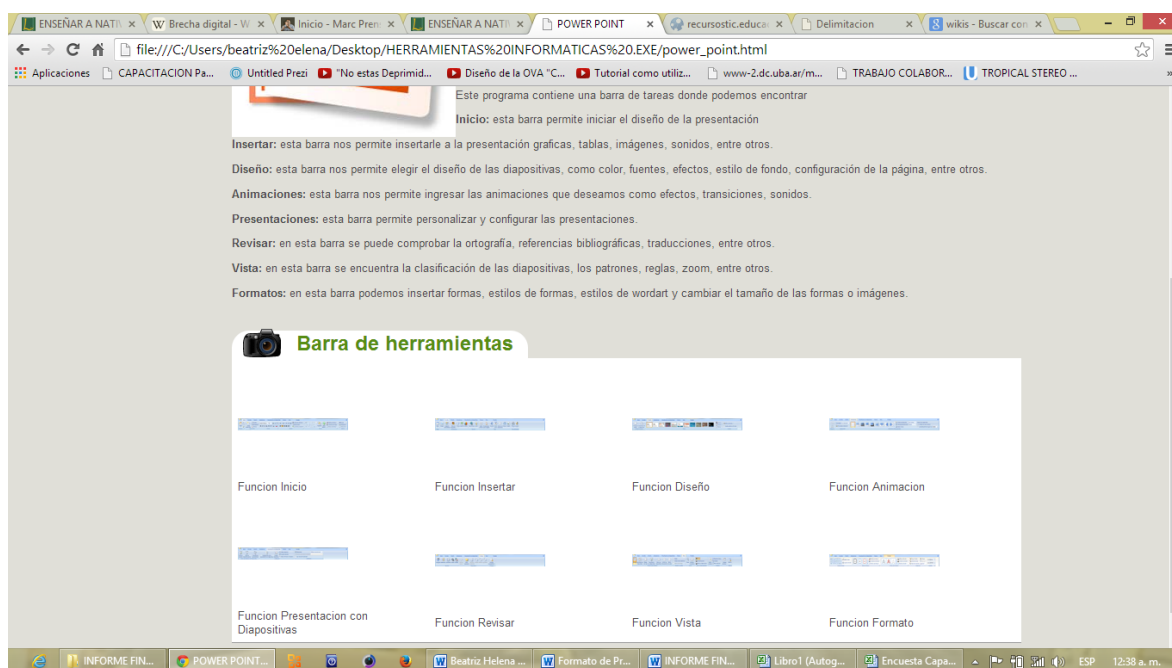
De uno a cinco califique el éxito de la capacitación según su funcionalidad.

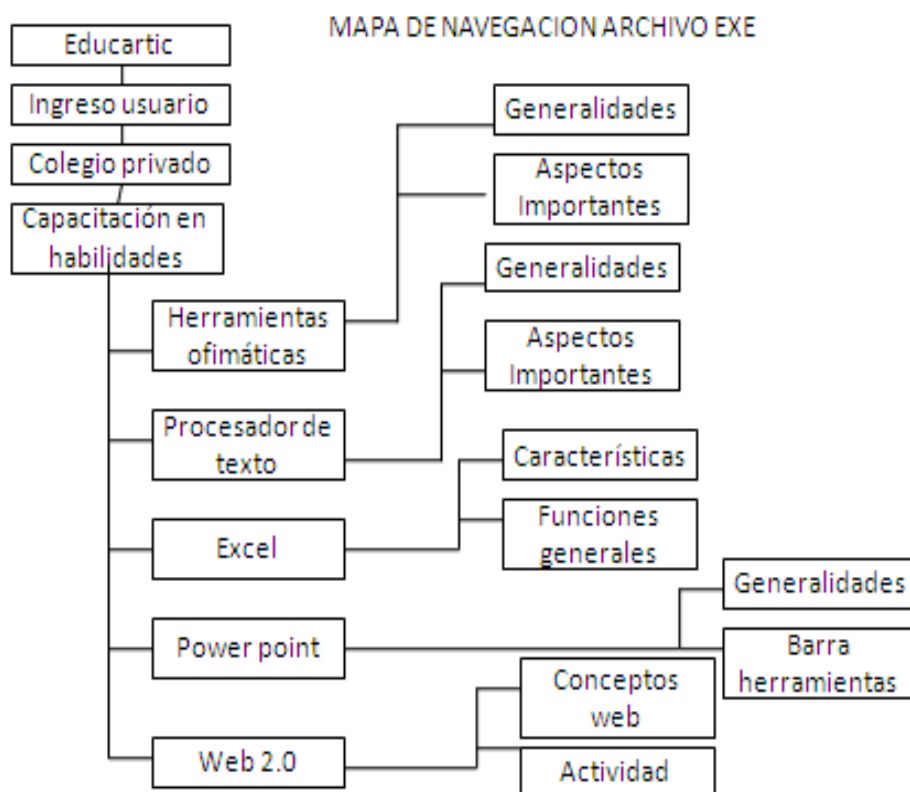
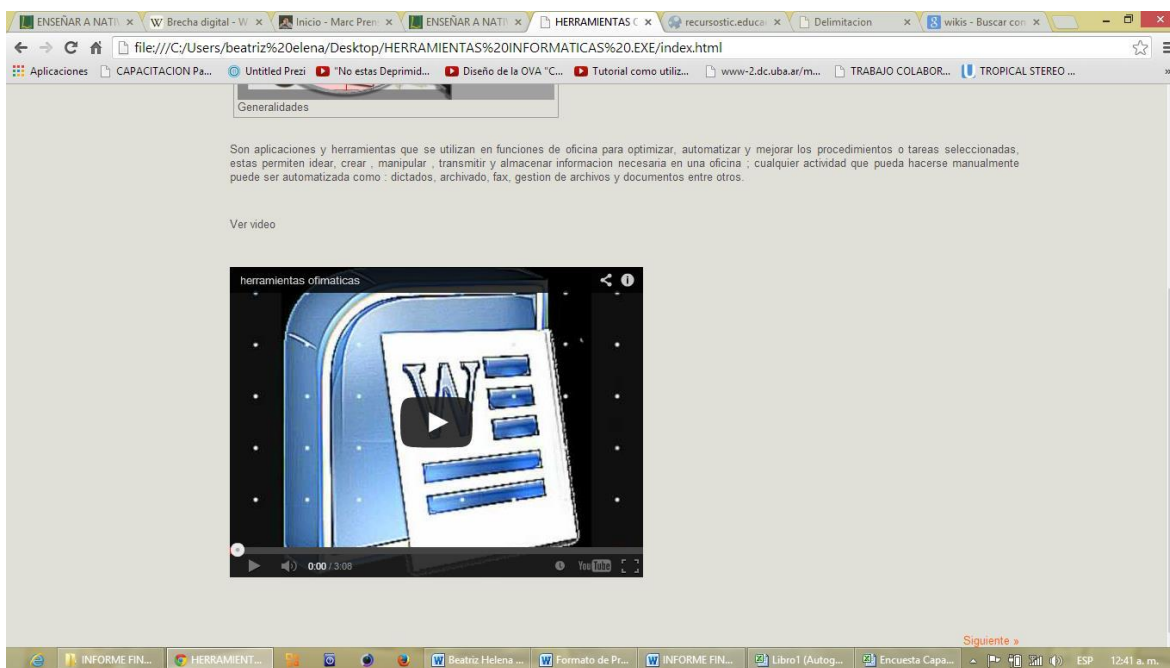


1	1	4%
2	0	0%
3	1	4%
4	8	35%
5	13	57%

## DISEÑO

Al obtener los resultados sobre el análisis de las respuestas dadas por los docentes en el test y de acuerdo al porcentaje de docentes que se calificaron como analfabetos digitales se programó una capacitación para nivelarlos en dichos temas implementando una herramienta desarrollada en un programa llamado eXe en el cual ellos podrán encontrar las temáticas, videos que explican las mismas además de unas actividades evaluativa de tipo selección múltiple con única respuesta, para determinar lo aprendido durante esta actividad.









Administración del curso

Activar edición
Editar ajustes
Usuarios
Filtros
Calificaciones
Copia de seguridad
Restaurar
Importar
Reiniciar
Banco de preguntas

Cambiar rol a...
Ajustes de mi perfil

Actividades

Foros
Paquetes SCORM
Recursos
Tareas

Mis cursos

Colegios Privados

Todos los cursos ...

Herramientas Ofimáticas

Objeto Virtual de Aprendizaje

Procesador de texto

Trabajo tema 1 Procesador de texto
Espacio entrega trabajo 1

Excel

Tema de ayuda
Trabajo tema 2 Excel
Espacio entrega trabajo 2

Prezi

Texto de ayuda
Trabajo tema 3 prezi
Espacio entrega trabajo 3

Espacio entrega trabajo 4  
miércoles, 6 noviembre, 21:00  
[Ir al calendario...](#)  
[Nuevo evento...](#)

Actividad reciente

Actividad desde miércoles, 30 de octubre de 2013, 23:59  
[Informe completo de la actividad reciente...](#)

Actualizaciones de cursos:

Se ha borrado Archivo  
Agregado Paquete SCORM:  
[Examen final](#)

## CONCLUSIONES

Con el desarrollo de este proyecto aplicado se logró determinar que el 65% de los docentes de los colegios del sector privados del municipio de Fusagasugá tiene un conocimiento medio de las herramientas tecnológicas es decir manejan herramientas ofimáticas y la web 2.0, pero su labor con estos temas ha sido desde una perspectiva externa y se han visto involucrados en el tema por necesidad en el ámbito laboral, social, educativo lo que no les permite dominar las novedades que esta presenta.

Son pocos los docentes que tienen estas habilidades innatas o dicho en otras palabras son nativos digitales muy seguramente porque el ambiente en el que fueron educados es muy distinto al de los que sí tienen estos conocimientos o simplemente porque su relación con la tecnología ha sido mínima de ahí que existan también casos de profesores que no manejan nada del tema.

Según los datos arrojados por la prueba se presentó un caso donde era más alto el porcentaje de los docentes calificados como analfabetos digitales que nativos o inmigrantes por tal motivo se hace necesario que ellos tomen una capacitación sobre este tema para adquirir dichos conocimientos.

A nivel general los profesores que necesitan una capacitación por estar calificados como analfabetos digitales están dados por un 24% del total de los docentes que presentaron la prueba.

Después de realizada la capacitación se les pidió que realizaran una encuesta donde se pudo evidenciar que tan eficaz fue la capacitación cuanto mejoraron sus habilidades adquirieron en el manejo y conocimiento de las herramientas ofimáticas y de la web 2.0.

Mediante esta encuesta se pudo evidenciar que los docentes si adquirieron habilidades sobre el manejo de estas herramientas con las cuales antes no contaban, mejorando así su ambiente personal y laborar en cuanto al manejo de estas herramientas.

Estas habilidades que se adquirieron durante la capacitación les permitieron entrar a las OVAS que se diseñó con el programa .EXE y subidas a la plataforma Moodle en la cual los docentes realizaron las actividades relacionadas con cada tema expuesto permitiendo esto que los docentes afianzaran más sus conocimientos y habilidades sobre el manejo de las herramientas enseñadas.

## FUENTES DOCUMENTALES

Fuente documental sobre el significado de la web 2.0, publicado en octubre 27 de 2005.

<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>

Fuente documental sobre la definición y funcionamiento de la web 2.0, publicado el 23 de febrero de 2010 por Melba Elisa.

<http://es.slideshare.net/melbaelisaramos/definicion-y-funcionamiento-de-la-web-20>

Bibliografía referente a las herramientas sincrónicas y asincrónicas publicada el 14 de noviembre de 2011, por Leidy Matías, Luz Castro y Johanna Valencia.

<http://leidy-matias.blogspot.com/>

Fuente documental sobre la definición y uso de las aulas virtuales.

<http://www.tizaypc.com/cip-av/av-info1.htm>

[http://servidor-opsu.tach.ula.ve/alum/pd\\_8/ciberbul/inmdig.html](http://servidor-opsu.tach.ula.ve/alum/pd_8/ciberbul/inmdig.html)

Fuente documental concerniente a curaduría llamado curadores de contenido: ¿los “superhéroes” de la era digital? Publicado por Clarisa Herrera el 20 de julio de 2012.

<http://pulsosocial.com/2012/07/20/curadores-de-contenido-los-superheroes-de-la-era-digital/>

<http://vereda.ula.ve/curador/internet/curaduria/>

<http://es.scribd.com/doc/24658747/Redes-sociales-definicion>

Referencia bibliográfica sobre redes sociales publicado por EDITA SUEIRAS hace más de tres años.

<http://www.livemannual.info/chapter.php?id=356>

Fuente referente a la definición y contenido de los paquetes ofimáticos publicado por RAMÓN OROMI y MARÍA COLLADO MARTÍNEZ

<http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t37479.pdf>

<http://tupcmaestra.galeon.com/>

Fuente bibliográfica de la definición de hardware y software

<http://phobos.xtec.cat/jsamarra/images/stories/fitxers/natiusdigitals.pdf>

Documento alusivo a nativos e inmigrantes digitales de MARC PRENSKY, por Omar Villota Hurtado.

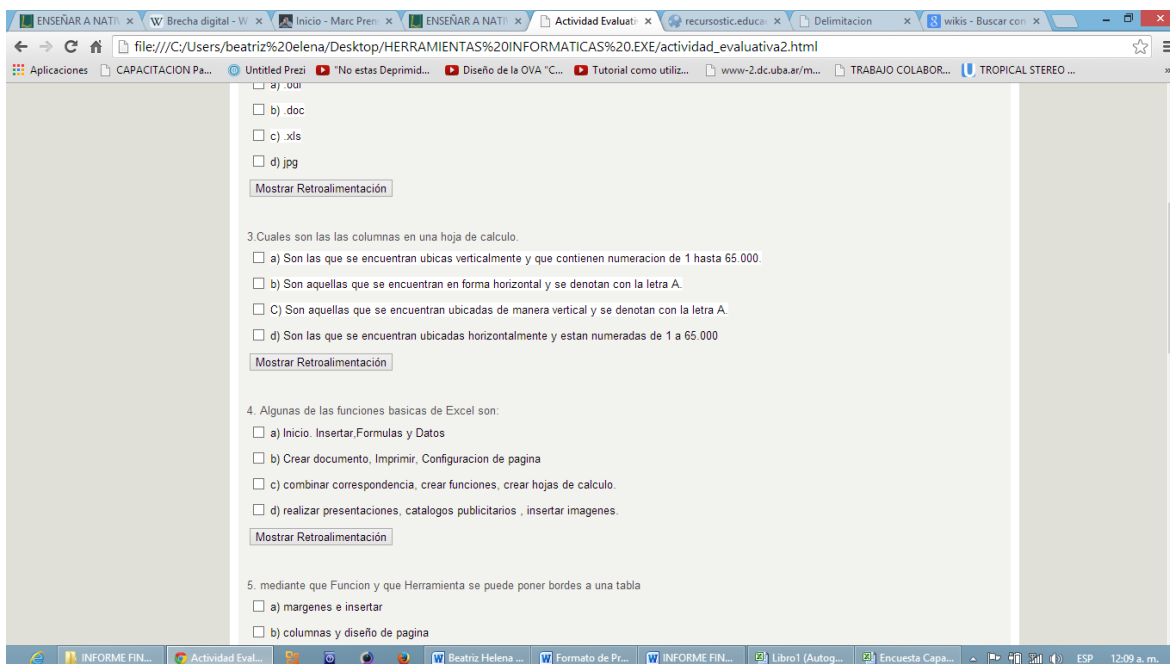
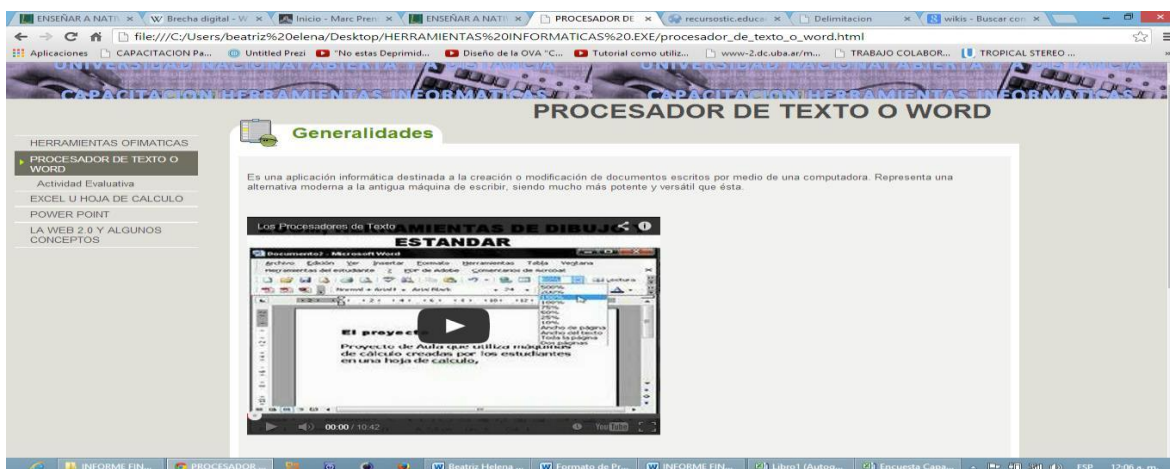
## RECOMENDACIONES

- ❖ Profundizar más sobre los temas vistos mediante la implementación de más horas de trabajo presencial así como autónomo, también la ampliación de temas que le permite adquirir un conocimiento un poco más amplio de las herramientas ofimáticas y la web 2.0.
- ❖ Ampliación de esta metodología no solo al ámbito educativo del sector privado y público, también en empresas tanto grandes como medianas y pequeñas, pues mediante los resultados obtenidos en este proyecto se evidencio lo efectivo de la metodología, permite acortar la brecha que existe en cuanto al conocimiento de las tecnologías, tanto por la edad, como por la situación económica que se vive hoy en nuestro país.

## ANEXOS

En la etapa de profundización diseñamos OVAS para que los docentes pudieran afianzar más los conocimientos adquiridos durante la capacitación en estas se encuentran la definición de todos los temas expuestos en la capacitación y una actividad evaluativa que les permitió que se autoevaluaran respecto a los conocimientos que se adquirieron durante todo el proceso.







**Página Principal**

**Navegación**

- Página Principal
  - Área personal
  - Páginas del sitio
  - Mi perfil
- Curso actual
  - CP
    - Participantes
    - Informes
    - General
    - Herramientas Ofimáticas
    - Procesador de texto
    - Excel
    - Prezi
    - Web 2.0
    - Examen final curso
  - Mis cursos
- Ajustes
  - Administración del curso
    - Activar edición
    - Editar ajustes
    - Usuarios
    - Filtros
    - Calificaciones
    - Copia de seguridad
    - Restaurar
    - Importar



### Curso de Capacitación

🗨️ Foro de Noticias  
📢 Novedades  
📅 Agenda del Curso  
📖 Glosario

---

#### Herramientas Ofimáticas

 Objeto Virtual de Aprendizaje

---

#### Procesador de texto

Buscar en los foros

Búsqueda avanzada ?

---

Últimas noticias

Añadir un nuevo tema...  
24 de oct, 21:15  
Beatriz Arieta  
Comunicación

Temas antiguos ...

---

Eventos próximos

 Espacio entrega trabajo 1  
miércoles, 6 noviembre, 18:40


---

 Espacio entrega trabajo 2  
miércoles, 6 noviembre, 20:00

---

 Espacio entrega trabajo 3  
miércoles, 6 noviembre, 20:20

---

 Espacio entrega trabajo 4  
miércoles, 6 noviembre, 21:00  
[Ir al calendario...](#)  
[Nuevo evento...](#)

---

Actividad reciente

Actividad desde miércoles, 30 de octubre de 2013

**Administración del curso**

- ✖ Activar edición
- ⚙ Editar ajustes
- 👤 Usuarios
- 🔍 Filtros
- 📊 Calificaciones
- 🛡 Copia de seguridad
- 🔄 Restaurar
- ➦ Importar
- 🔄 Reiniciar
- ❓ Banco de preguntas

---

▶ Cambiar rol a...

▶ Ajustes de mi perfil

### Herramientas Ofimáticas

 Objeto Virtual de Aprendizaje

### Procesador de texto

Trabajo tema 1 Procesador de texto
 Espacio entrega trabajo 1

### Excel

Tema de ayuda
 Trabajo tema 2 Excel
 Espacio entrega trabajo 2

### Prezi

Texto de ayuda
 Trabajo tema 3 prezi
 Espacio entrega trabajo 3

Espacio entrega trabajo 4  
miércoles, 6 noviembre, 21:00  
[Ir al calendario...](#)  
[Nuevo evento...](#)

---

**Actividad reciente** 🗄 🌐

Actividad desde miércoles, 30 de octubre de 2013,  
23:59  
[Informe completo de la actividad reciente...](#)

---

**Actualizaciones de cursos:**

Se ha borrado Archivo

Agregado Paquete SCORM:  
[Examen final](#)

En las fotos que anexamos a continuación se puede evidenciar el proceso de capacitación.





